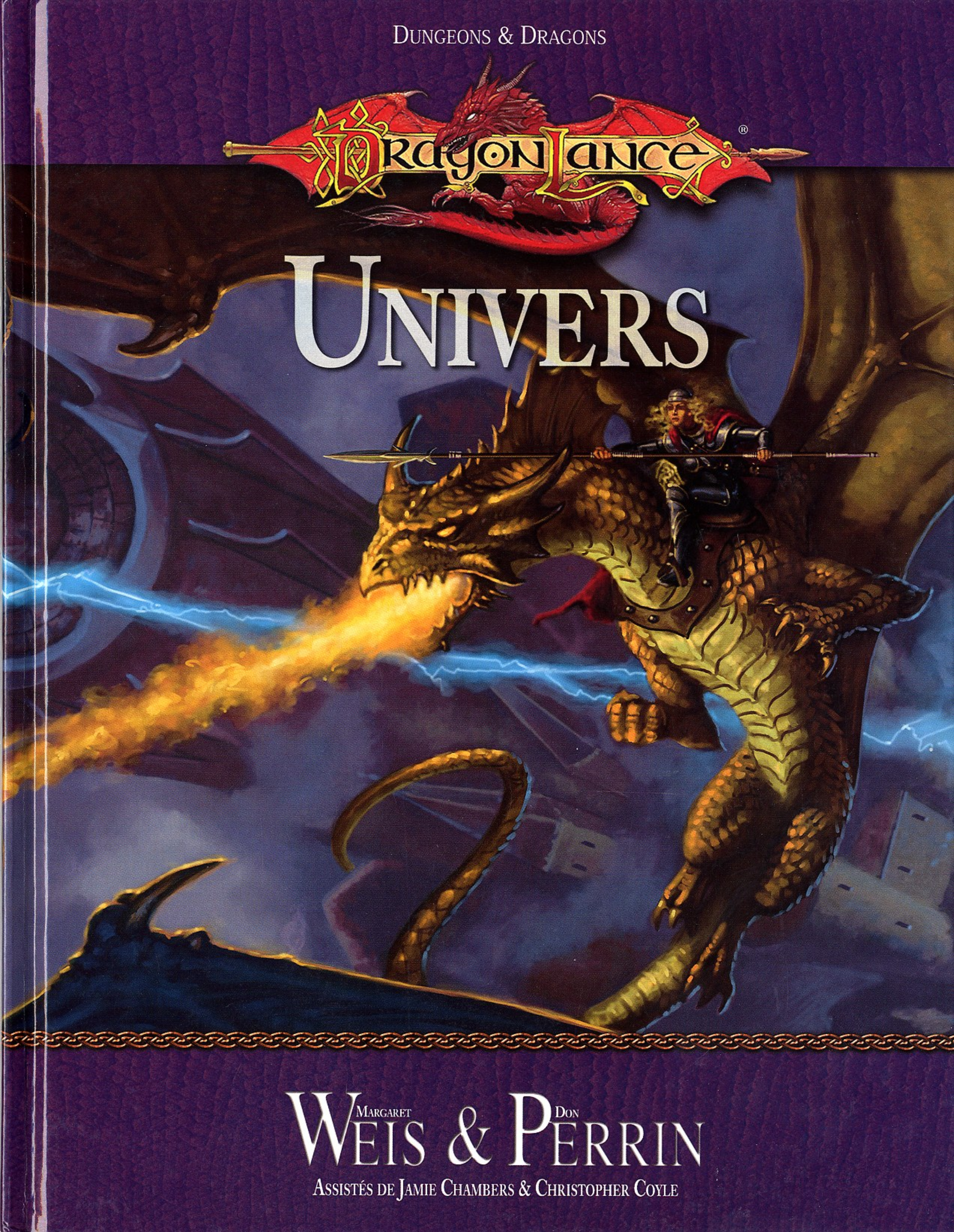

Dungeons & Dragons
DragonLance®
Univers
Margaret Weis & Don Perrin
Assistés de Jamie Chambers & Christopher Coyle



Univers

Auteurs : Margaret Weis, Don Perrin, Jamie Chambers et Christopher Coyle
Développement : Richard Baker et James Wyatt
Relecture : Michele Carter, Call Moore, Charles Ryan, Ray Vallese et Val Vallese
Responsable de l'édition : Kim Mohan ❧ **Directeur créatif** : Ed Stark
Direction artistique : Dawn Murin ❧ **Illustration de couverture** : Matt Stawicki
Illustrations intérieures : Dennis Cramer, Jeff Easley, Matthew Faulkner, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Heather Hudson, Doug Kovacs, Ginger Kubic, John et Laura Lakey, David Martin, Matthew Mitchell, Vinod Rams, Darrell Riche, Richard Sardinha, Brian Snoddy et Ron Spencer
Cartographie : Dennis Kauth et Rob Lazzaretti
Spécialiste de la production graphique : Erin Dorries
Conception graphique : Yasuyo Dunnett et Dawn Murin
Responsable du département JdR : Bill Slavicsek ❧ **Vice-présidente de la publication** : Mary Kirchoff
Directeur de l'activité JdR : Anthony Valterra ❧ **Direction du projet** : Martin Durham
Suivi de production : Chas DeLong

Les auteurs souhaitent remercier les personnes suivantes pour leur contribution : Cam Banks, Neil Burton, Weldon Chen, Richard Connery, Patrick Coppock, Terry Doetzel, Sean Everette, Luis Fernando de Pippo, Matt Haag, Digger Hayes, Eric Jwo, André la Roche, Sean Macdonald, Tobin Melroy, Frank Reinart, Sean K Reynolds et Trampas T. Whiteman.

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu Dungeons & Dragons®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Version française

Traduction : Tom & Jerry pour Kaneda
Corrections, unification : Jérôme Vessiere et Thomas Robert
Maquette : Thorfin « Storm » Bouly qui remercie J.M. Boisnard pour son aide précieuse (ça, c'est fait !)
Titre original : Dragonlance Campaign Setting

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32-70-23-32-77

9 8 7 6 5 4 3 2 1 Première impression : avril 2004

Visitez notre site : www.asmodee.com



Table des Matières

Préface

par Tracy Hickman

Chers amis,

Dragonlance prend vie dans notre imagination.

Ce monde naquit dans l'espoir et dans la douleur. Au début des années 80, Laura et moi-même connûmes l'une des périodes les plus pénibles de notre existence. Alors que nous traversions les États-Unis pour débuter un nouveau travail chez TSR, Inc., nous passâmes de longues heures dans la voiture à discuter d'un nouveau monde et d'une histoire du nom de Dragonlance. Nous espérions de tout cœur que cela allait suffire pour que l'entreprise nous fasse confiance. Loin de là, et sans que nous ne le sachions encore, Margaret Weis voulait repartir de zéro en compagnie de son enfant et rejoindre cette même entreprise. J'eus donc la chance de faire la rencontre de Margaret et de réunir un groupe d'individus aussi brillants que créatifs. Cette équipe fit des merveilles, alors même que les licenciements devenaient de plus en plus courants. Nous connûmes à la fois nos moments les plus heureux et les plus difficiles. C'est sans doute pour cela que Dragonlance s'attache à la lumière et aux ténèbres.

Tout ceci eut lieu il y a vingt ans de cela. Depuis, Dragonlance nous inspire merveilles, émotions et parfois frustrations. Le concept même de Dragonlance a connu un parcours aussi chaotique, tumultueux et aventureux que tous les jeux qui ont été créés là-bas. Au fil des ans, les rêveurs, concepteurs, auteurs, artistes et correcteurs se sont succédés pour assurer la pérennité de Krynn. Chaque collaborateur a abordé Dragonlance de son point de vue. Au plus profond de son cœur, chacun savait non seulement ce qu'était ce monde, mais également ce qu'il allait devenir. Ces visions passionnées se sont parfois heurtées... mais j'aime à penser que chacune est née du profond désir d'apporter une pierre neuve, originale et passionnante à l'édifice.

Avant de prendre la forme de trilogies, de romans et d'anthologies, Dragonlance fut un jeu de rôle, un univers au sein duquel les joueurs et leurs personnages décident du sort du monde. Aujourd'hui, grâce au dévouement de fans et de rêveurs tels que vous, Dragonlance renaît tel qu'il fut conçu à l'origine : un monde imaginaire empli d'aventures.

À vous de mettre en œuvre votre passion. Dragonlance renaît de ses cendres, attendant que vous débutiez les périples imaginaires qui vous mèneront dans un monde à la fois chaleureusement familier et étonnement renouvelé.

Profitez bien de vos voyages... et lorsque votre route vous mène vers les ténèbres, puisse la lumière vous guider !

Est Sularus oth Mithas !

Tracy Hickman, automne 2002

Fizban

Écoute la chanson du sage s'égrener des cieux
Comme une pluie de larmes
Balayant la poussière des ans qui recouvre
La saga des Lancedragon.
Du fond des âges, par-delà les souvenirs,
À la première aube du monde
Quand les trois lunes émergèrent du giron de la forêt
Les dragons superbes et terribles
Déclarèrent la guerre au monde de Krynn.

Alors des ténèbres où règnent les dragons,
Des cris s'élevèrent, appelant la lumière.
Sous la lune nuire lovée dans le ciel
Une lueur s'alluma en Solamnie.
Un chevalier au cœur fort et fidèle,
Qui parle aux dieux et les commande
Forgea la puissante Lancedragon pourfendeuse
Des monstres au ailes déployées,
Loin des rives lumineuses de Krynn.

Huma, chevalier de Solamnie,
Porteur de la Lumière, premier Lancier,
Suivit son étoile dans les Montagnes Khalkist,
Jusqu'aux pieds de pierre des dieux,
Jusqu'au cœur de leur temple de silence.
Invoquant les Forgerons-lanciers, il employa
Leur puissance légendaire pour écraser l'ineffable
Démon, repousser les ténèbres dévorantes
Au fond de la gueule du Dragon.

Paladine, dieu suprême du Bien, assiste Huma.
Il arma de ses pouvoirs son bras de lancier
Et Huma, brûlant de l'ardeur de mille lunes
Renvoya la Reine des Ténèbres,
Flanquée de son cortège hurlant
Au royaume de la mort, où leurs maléfices
Rejoignirent le plus profond du néant
Sous les cieux lumineux d'une contrée radieuse.

Dans le fracas du tonnerre s'acheva l'Ère des Rêves.
L'Ère du Pouvoir commença : Istar,
Roi de Lumière et de Vérité, s'éleva à l'est,
Là où les minarets blancs et or pointent vers le soleil
Astre glorieux annonçant la fin du Mal.
Istar, qui apporta tant d'étés où fructifiait le Bien,
Brille comme un météore
Dans le champ immaculé des Justes.

Sous l'irradiante lumière du soleil
Le Prêtre-roi d'Istar discerna des ombres :
La nuit les arbres portèrent des épées
Les rivières s'assombrirent, roulant des flots épais.
Dans les livres, il chercha des chemins pour Huma,
À l'affût d'un message, d'un signe, d'une malédiction,
Pour en appeler aux dieux, invoquer leur aide,
Dans l'accomplissement de sa mission sacrée :
Bannir le péché du monde.

Puis survint l'Ère des Ténèbres et de la Mort,
Les dieux se détournèrent du monde.
Un éclair de feu traversa Istar comme une comète,
La ville éclata tel un crâne dans les flammes,
Les montagnes surgirent à la place des vallées fertiles,
Les mers furent avalées par les montagnes,
Laissant des déserts de lamentations.
Les chemins de Krynn explosèrent,
Transformés en sentiers de la mort.

Alors advint l'Ère de Désespérance.
Les routes furent coupées.
Ouragans et tempêtes s'abattirent sur les cités,
Les plaines et les montagnes devinrent nos foyers.
Les anciens dieux avaient perdu leur pouvoir.
Nous invoquâmes les cieux ternes et glacés,
En quête de nouvelles divinités.
Calme et immuable, le ciel reste silencieux.
Attendons à présent ce qu'il va nous dire.

– Cantique du dragon

Bienvenue, mon ami, dans le monde de Krynn. Laissez-vous emporter par le Fleuve du Temps, au fil de l'histoire du continent de l'Ansalonie. Rejoignez la lutte sans fin que se mènent l'ordre et le chaos, et laissez votre empreinte dans l'histoire. Sur Krynn, les dieux du Bien et du Mal ont entamé une guerre éternelle par l'intermédiaire de mortels tels que vous et les véritables enfants de Krynn, les dragons.

Voyagez aux côtés de magiciens qui risquent leur vie en subissant une épreuve susceptible de leur conférer d'immenses pouvoirs. Partez en quête en compagnie de courageux chevaliers désireux de démontrer leur honneur et leur valeur. Faites la découverte de véritables héros parmi les gens du commun qui se battent pour défendre leur demeure et les êtres qui leur sont chers. Vos pérégrinations vous conduiront dans des ruines hantées par de terrifiantes créatures. Que votre cause soit bonne ou mauvaise, vous pourrez monter à dos de dragon.

Le continent de l'Ansalonie est une contrée merveilleuse pourvue d'une histoire aussi riche que fascinante. Vous pouvez combattre du côté du Bien, servir la cause du Mal ou œuvrer pour maintenir l'équilibre du monde. Vous pouvez également exhumer des connaissances oubliées ou partir à la recherche de puissants artefacts magiques qui vous aideront dans votre lutte. Vous devrez faire face à l'incommensurable puissance de dragons, à moins que vous n'ayez la chance de vous élever dans les cieux sur le dos d'une telle créature.

Bienvenue dans le monde de Dragonlance.

Les Ères de Krynn

L'histoire du monde de Krynn est consignée dans le volumineux *Iconochronos*, rédigé par l'immortel Astinus de Palanthas. Pendant la mystérieuse absence de

celui-ci, lors de la guerre du Chaos, l'ordre des Esthètes poursuivit sa mission et s'assura que l'histoire était archivée. Ces volumes sont conservés dans la Grande Bibliothèque de Palanthas et consultables pour tous ceux que cela intéresse.

L'histoire de Krynn est divisée en ères, chacune caractérisant un pan de l'histoire.

Ère de la Naissance des Étoiles. Cette ère est exclusivement connue au travers de légendes, de gestes et de textes religieux. Durant cette période, le monde fut forgé et les races de mortels furent créées.

Ère des Rêves. Ère de mythes et de légendes durant laquelle de formidables héros du Bien combattirent le Mal. Les populations en tirèrent des leçons qui allaient se révéler cruciales par la suite.

Ère du Pouvoir. Durant cette période, les forces du Bien dominèrent. La civilisation connut son apogée et les races maléfiques furent soumises ou repoussées. Les mortels firent également montre d'une ignorance tragique qui mit fin à cet âge d'or.

Ère de Désespérance. Épidémies, famines et guerres marquèrent cette période. La paix ne fut acquise qu'à un prix terrible, mais ce fut là une ère de redécouverte durant laquelle les peuples des terres brisées purent se tourner vers leur passé et entamer de nouvelles relations avec les dieux. Au terme de cet âge, le monde fut à jamais changé par le Second Cataclysme.

Ère des Mortels. À l'ère contemporaine, les peuples de Krynn ont pris leur avenir en main et découvrent que chacun peut se tailler une place de choix dans la société, et que même les souverains peuvent tout perdre. La majeure partie de l'ouvrage traite du monde après la guerre des Âmes.

Le monde de Krynn

Seuls les magiciens, les sages et les érudits gnomes sont au fait de la taille et de la nature du monde, ainsi que des nombreuses autres terres étrangères. Les sages pensent qu'il existe cinq continents principaux sur Krynn et que les vastes océans sont parsemés de nombreuses îles.

L'Ansalonie

L'Ansalonie est un petit continent situé dans l'hémisphère sud de Krynn. Il fait près de 2 000 km d'est en ouest, et 1 600 km de la toundra arctique du sud aux contrées tropicales de l'équateur. À l'origine, l'Ansalonie n'était qu'une seule et unique étendue de terres, mais le continent se fractura lors du Premier Cataclysme, qui provoqua la disparition de certaines régions sous les flots alors que d'autres en jaillissaient.

Durant l'Ère du Pouvoir, le pays fut parcouru de long en large et cartographié, mais les connaissances accumulées furent obsolètes après le Premier Cataclysme. Ceux qui voyagent à l'aide de cartes antiques risquent fort de trouver leur port de destination prisonnier des terres depuis des siècles.

Mais si la civilisation semble atteindre son faîte, il existe encore des régions sauvages qui sont sous la domination de gobelins, d'ogres ou de créatures bien pires. Les dragons dorment dans leurs cavernes ou veillent depuis les plus hauts sommets.

Taladas

Taladas est bien loin de l'Ansalonie, à tel point que chaque continent oublia jusqu'à l'existence de l'autre au milieu de l'Ère des Rêves. Taladas fut dévasté par le Premier Cataclysme, qui engendra des changements massifs sur cette masse de terre. Des montagnes déchiquetées parcourent le pays, à la manière des piquants qui sortent de l'épine dorsale d'un dragon. En son centre fume une grande mer de lave entourée d'une masse de terre rafraîchissante. Les habitants du continent sont issus des mêmes races que ceux de l'Ansalonie, mais leurs cultures ont évolué en toute indépendance.

Les îles Draconiques

Les îles Draconiques (parfois appelées à tort « île des Dragons » dans certaines sources) constituent la demeure ancestrale des dragons du Bien, et nombre s'y sont installés par choix. Ces îles leur servent de foyer depuis leur exil volontaire d'Ansalonie, au cours de l'Ère de Pouvoir et au début de l'Ère de Désespérance.

Autres contrées

Krynn abrite d'autres nations que ne connaissent pas les habitants de l'Ansalonie et de Taladas. En effet, même les plus courageux marins minotaures et les navires à vapeur gnomes les plus rapides n'ont exploré ces régions reculées et légendaires. Elles abritent des lieux passionnants dont jamais les autres nations n'ont entendu parler.

Les peuples de Krynn

À l'origine, les dieux du Bien, du Mal et de la Neutralité créèrent trois races censées incarner leurs valeurs. Mais cette structure fut à jamais altérée par le Chaos, qui créa de nouvelles races à partir des anciennes. Bien que la plupart se conforment aux tendances propres à leur création, chaque individu est libre de choisir son destin. Certains elfes se détournent des divinités de la Lumière et embrassent le Mal, alors que des ogres rejettent le Mal qu'incarnent leurs ancêtres et œuvrent pour retrouver le chemin de la vertu. Les humains, pourvus d'un libre arbitre que leur ont conféré les dieux de la Neutralité, chassent leurs passions et sont attirés d'un côté ou d'un autre, leur courte espérance de vie les poussant à trouver la gloire là où ils le peuvent.

Les races civilisées

Au cours de l'histoire de l'Ansalonie, de grandes civilisations se sont élevées et presque autant se sont effondrées. Les elfes, dont les premiers royaumes remontent assurément à l'Ère des Rêves, savent pertinemment que rien ne dure longtemps. Les humains bâtissent de puissants empires et de glorieuses cités en témoignage de leur grandeur, leurs ruines ne constituant par la suite que des rappels contre les excès d'orgueil. Les nains vivent sous les montagnes, bâtissant de formidables

royaumes, mais préférant généralement vivre à l'écart du monde extérieur. Les gnomes passent leur temps à bricoler et à construire, obsédés qu'ils sont par la technologie, trop pris dans le présent pour se souvenir des erreurs du passé.

D'autres races font également partie du monde civilisé, même si elles ne sont pas forcément reconnues par les espèces les plus répandues. Les minotaures, qu'humains et elfes prennent pour des sauvages, canalisent leurs passions en bâtissant une société qui favorise les forts au détriment des faibles. Les elfes aquatiques élèvent de magnifiques cités de coraux dont n'ont jamais entendu parler les habitants de la surface. Même les draconiens, jadis considérés comme de la chair à canon, tentent de se créer un avenir en pleine Ère des Mortels.

Les créatures sauvages

Les ogres, société organisée remontant au début de l'Ère des Rêves, se transforment en sauvages en proie à la violence et à la cupidité. Les nomades humains rejettent le confort douillet des citadins qui vivent à l'abri de leurs murailles et cherchent le grand frisson dans les vastes déserts et forêts. Des tribus de centaures parcourent les forêts ombrageuses. Enfin, les kenders sont partout, l'œil vif et curieux.

Parmi les races mineures, on trouve les gobelins. Individuellement, ce sont des créatures faibles, mais ils se reproduisent et se développent à une vitesse telle qu'une tribu décimée se relève rapidement d'une extermination quasi totale. Parmi les créatures méprisées, on trouve également les nains des ravins, qui s'installent généralement dans les ruines et dans les égouts, s'épanouissant dans les environnements abandonnés par d'autres races. D'étranges races, comme les thanoi (hommes-morses) vivent dans les régions reculées, mais le monde ne sait pas grand-chose à leur sujet.

La campagne

L'univers de Dragonlance a fait l'objet de plus d'une centaine de romans décrivant ses peuples, ses gloires, ses tragédies et ses triomphes. Cet ouvrage ne saurait reprendre en détail tout ce qui existe au sujet du monde de Krynn, de ses habitants et de son histoire. En fait, ce livre est sur le point de vous dévoiler toutes les informations nécessaires pour commencer à jouer à Dragonlance à l'Ère des Mortels, après la guerre des Âmes. Le Chapitre 9 offre tous les détails nécessaires pour jouer une campagne pendant la guerre de la Lance (Ère de Désespérance) et après la guerre du Chaos (début de l'Ère des Mortels, avant la guerre des Âmes).

Mais le plus important est que vous fassiez de Dragonlance votre monde. Vos PJ sont les héros de votre histoire.

Le genre fantastique

Le monde de Dragonlance est constitué d'aventures où les héros des mythes et légendes mènent les forces du Bien et du Mal. Leurs histoires sont sujettes à de nombreux romans que les groupes de PJ peuvent certainement jouer. De nouvelles aventures sont tapies dans les ténèbres, attendant que le MD ne les apporte à la lumière. Si les battements d'ailes d'un papillon sont capables d'évoquer des ouragans à l'autre bout du monde, sachez que les actions de vos héros peuvent avoir un impact inattendu sur les événements qui agitent l'univers. De même, les aventures signifient beaucoup pour certains, même si elles sont sans rapport avec le cours global des événements. Au fur et à mesure que vos héros gagnent en puissance, permettez-leur de jouer un rôle toujours plus important au sein de l'histoire de Krynn.

Conflit entre le Bien et le Mal

Les forces du Bien et du Mal connaissent une sorte d'équilibre, allant et venant sur le modèle d'une pendule cosmique. Les unes dominent pendant un certain temps, à l'image du Bien durant l'Ère du Pouvoir et du Mal au cours de l'Ère de Désespérance. Mais si cela arrive de nouveau, le grand balancier oscillera une fois de plus.

Même les individus les plus modestes de Krynn sont les participants inconscients de cette lutte sans fin, certains devenant les champions des dieux. Les personnages d'une campagne de Dragonlance doivent clairement choisir leur camp (car même le fait de ne pas choisir est un choix en soi). Mais les hommes et les femmes ne sont pas de simples pantins manipulés par les dieux, et même les plus grands héros sont pourvus de défauts et de faiblesses, tout comme certains félons sont dotés de qualités rédemptrices.

L'influence du passé de Krynn

Le monde de Dragonlance est âgé et doté d'une histoire riche. Les secrets du passé restent parfois enfouis pendant des siècles avant d'être exhumés. Fables et autres berceuses offrent parfois des indices importants quant au passé, et les créatures mythiques ne sont souvent que trop réelles.

Par où commencer ?

En plus du présent ouvrage, les joueurs de Dungeons & Dragons ont besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

Les joueurs doivent commencer par créer un personnage de Dragonlance. Vu les nombreux styles de campagne et les différentes périodes de jeu possibles, il est important que les joueurs en discutent avec le maître du donjon. Celui-ci leur dira quelles sont les classes, races et autres options envisageables.

Les joueurs ont intérêt à lire la chronologie pour comprendre l'histoire. Enfin, il est préférable qu'ils lisent la description des régions telles qu'elles existent sous l'ère à laquelle se déroule la campagne.

Si vous êtes le maître du donjon, lisez avant tout les informations traitant des lieux et des événements correspondant à l'ère de jeu de votre campagne. À cet effet, le Chapitre 6 constitue un excellent point de départ.

Chapitre VII

Le danger vint du nord, comme nous nous en doutions :
Aux prémices de l'hiver, la danse des dragons
Traversa les royaumes jusqu'à ce qu'ils surgissent
De la forêt, des plaines, de la terre nourricière
Et que le ciel se déploie devant eux.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le premier était originaire d'un jardin de pierre,
Des bâtisses naines, du temps et de la sagesse,
Où le cœur et l'esprit se concentrent
Sur le travail minutieux des mains.
Et dans ses bras paternels, il rassembla les âmes.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le second descendait d'un royaume de brise,
Lueur habile dans le vent,
Des plaines ondulées, domaine des kenders
Là où la graine pousse seule,
Et devient verte, dorée puis verte à nouveau.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

La troisième venait des plaines ; elle était la gardienne
Protégée depuis sa naissance, coupée des réalités,
Elle portait un bâton, et dans sa main
Convergèrent la vérité et la miséricorde.
Porteuse des malheurs du monde, elle vint.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le quatrième, des plaines, dans l'ombre de la lune,
Par la coutume, par le rite, il la suivait
Et subissait le flux et le reflux de ses marées,
Maîtresse de son sang et de sa main de guerrier.
Il bouleversa les castes pour trouver la lumière.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

La cinquième, dans l'absence, connue pour ses revirements,
Guerrière ténébreuse au cœur de feu,
Sa gloire hante le silence entre les mots,
La berceuse rassemblée au cours du temps,
Dont le souvenir jaillit en marge du réveil et du sentiment.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le sixième, élevé dans l'honneur, formé par l'épée,
Par le vol centenaire du martin-pêcheur sur la lande,
Par la Solamnie déchue, mais s'élevant encore,
Quand le devoir soutient le cœur.
Dans sa danse, l'épée est à jamais son héritage.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le septième, simple lueur, frère des ténèbres
Laissait son bras guerrier guider l'intelligence,
Et résoudre les problèmes délicats du cœur.
Ses pensées étaient comme la surface d'une mare
Troublée par le vent : il n'en voyait pas le fond.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le huitième était leur chef à tous, demi-elfe trahi
Tiraillé comme le monde entre des sangs contraires,
Entre les forêts immobiles et la fureur des humains.
Obligé d'être brave, mais redoutant l'amour
Ses craintes le paralysaient.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le dernier respirait les ténèbres nocturnes
Où des étoiles abstraites masquent le monde du possible
Où le corps endure la blessure des nombres.
Dévoué à la connaissance, incapable d'aimer,
Il ne s'émeut que pour les faibles, les opprimés.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Ils furent rejoints dans le flot du destin
Par une fille sans grâce mais bénie des dieux
Une délicate princesse des arbres et des fleurs
Un ancien tisseur d'accidents
Et personne ne savait qui l'histoire réunirait.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.

Le danger vint du nord, comme nous nous en doutions :
Aux cœur de l'hiver, le sommeil des dragons
S'installa dans les royaumes jusqu'à ce qu'ils surgissent
De la forêt, des plaines, de la terre nourricière
Pour changer l'horizon devant eux.
Ils étaient neuf sous les trois lunes
Dans le crépuscule de l'automne
Et alors que le monde déclinait
Ils se dressèrent au cœur de l'histoire.
– *Ode aux Neuf Héros*

L'univers repose sur un grand triangle. Ces fondations existent depuis le début de la création et survivront aux épreuves du temps, jusqu'à la fin du monde. Sur l'un des sommets se trouve le Bien. Sur le deuxième figure le Mal. Enfin, sur le troisième apparaît la Neutralité. Les dieux s'alignent sur ces positions pour soutenir l'univers auquel ils ont donné naissance. De même, toutes les races de Krynn occupent une place au sein de ce triangle.

Après la naissance du monde, les dieux créèrent les premières races : les elfes, aimés des dieux du Bien, les ogres, prisés des dieux du Mal, et les humains, que les dieux de la Neutralité laissèrent choisir leur voie. Les dieux créèrent également des animaux afin qu'ils peuplent les étendues sauvages et jouent leur rôle dans l'ordre des choses. Les dragons naquirent du monde lui-même, du cœur et de l'esprit de Krynn.

Le Chaos vint au monde par l'intermédiaire de la Gemme Grise de Gargath, ne laissant dans son sillage que le changement. La Gemme Grise altérait la forme des animaux et des personnes. De nouvelles races d'humanoïdes naquirent des anciennes et même les dragons, particulièrement résistants au changement, engendrèrent des espèces rares et singulières. Ainsi furent créés kenders, nains, centaures et minotaures. Mais la magie du Mal et de la corruption produisit une autre race : les draconiens.

Les changements perdurent à ce jour. Aucune race ne reste statique. Tous les êtres vivants doivent changer en même temps que le monde, sous peine de s'éteindre.

Les races d'Ansalonie sont riches et variées. Chaque culture offre une identité distincte et trouve sa place au sein de l'histoire du monde. Ainsi, l'histoire familiale d'un elfe qualinesti remonte assurément aux vénérables Silvanesti. Un marin minotaure connaît le nom du héros de clan qui fonda sa famille. Enfin, un kender est capable d'identifier tous les cousins de la longue lignée qui remonte jusqu'à l'oncle Épinglette.

Un personnage de DRAGONLANCE doit saisir la place qu'il occupe dans le monde, et cela passe forcément par sa race. Pour ce faire, il a trois possibilités : s'appuyer sur les stéréotypes qu'elle offre, aller à leur encontre ou tout simplement les ignorer. La conception d'un personnage aussi crédible que mémorable dépend avant tout d'une bonne compréhension de sa race, mais également de la façon dont la voient les autres citoyens de Krynn.

Humains

Les humains comptent parmi les premières races créées par les dieux. Ils représentent la partie neutre du triangle et ont donc la liberté de choisir leur éthique et leur moralité. En raison de leur courte espérance de vie, ils sont considérés par certaines races comme des êtres ambitieux et impatients, agités et mécontents du sort qui leur est réservé. Ils occupent toute l'Ansalonie, et leurs cultures sont si variées que les différences séparant deux humains peuvent être aussi grandes que celles qui opposent elfes et nains. Race de tous les extrêmes, l'humanité assure l'équilibre entre le Bien et le Mal, la Loi et le Chaos.

Bien qu'il n'existe pas deux cultures humaines semblables, il est aisé de faire la distinction entre les sociétés soi-disant « civilisées » et les tribus nomades primitives. Bien évidemment, chacune est persuadée que son mode de vie est plus avancé que celui de sa voisine. En effet, les citadins voient les nomades comme des barbares frappés d'ignorance, alors que les tribus considèrent les habitants des villes comme des individus douillets et malavisés.

Humains civilisés

Les humains civilisés constituent le gros de la population de l'Ansalonie et, par conséquent, offrent une étonnante diversité. Il est difficile de les regrouper dans une seule et même catégorie, car chaque communauté affiche une personnalité et des goûts différents. Aubergistes joviaux, forgerons revêches et autres débrouillards arpentent les rues des villes et villages d'Ansalonie.

Les personnages civilisés choisissent les compétences et dons qui leur permettent d'exceller dans leur profession. Seuls les voyageurs occasionnels se soucient de savoir comment survivre dans les milieux sauvages.

Prolifiques et parfois aidées par la chance, les nations humaines entrent souvent en conflit avec les autres races. Malgré ces difficultés, nombre d'humains ont traversé les siècles en apprenant à vivre en paix avec leurs voisins, même lorsque certains rivaux s'efforcent d'attiser les feux de la haine.

Sauf indication contraire, les humains de DRAGONLANCE sont semblables à ceux du *Manuel des Joueurs.*

Traits raciaux des humains civilisés

Les humains civilisés présentent tous les traits raciaux des humains décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Langues parlées.* D'office : commun et une langue régionale (voir *Les langues d'Ansalonie*, dans le Chapitre 6). Supplémentaires : au choix.



Nomades

Bien avant qu'ils ne construisent murailles et cités, les humains vivaient en harmonie avec la nature. Aujourd'hui qualifiés de « primitifs, de barbares et de sauvages », les nomades d'Ansalonie mènent une existence proche de celle que connaissaient leurs ancêtres, il y a de cela plusieurs millénaires, puisqu'ils ont choisi de vivre sous les climats les plus rigoureux et sur les terres les plus inhospitalières. Les nomades ont donc conquis montagnes, plaines, déserts et toundras.

Personnalité. Les nomades sont particulièrement fiers de leurs capacités de survie en des lieux difficiles. Ils sont quelque peu bourrus et ne voient pas l'intérêt de perdre du temps en conversations inutiles. De même, leurs activités et les décisions qu'ils prennent sont dictées par un pragmatisme certain. Ils ont du mal à accorder leur confiance aux étrangers et à se faire des amis, mais ils considèrent ces derniers comme des membres de leur famille pour lesquels ils sont prêts à risquer leur vie. Ils bénéficient d'une compréhension innée de la nature et respectent sa puissance.

Ils mettent l'accent sur les caractéristiques physiques, qui leur permettent de survivre dans les régions difficiles. De même, ils choisissent compétences et dons en fonction de leur environnement.

Description. Les nomades humains d'Ansalonie sont légèrement plus grands que leurs cousins civilisés. Généralement, ils mesurent de 1,65 m à 1,95 m. Les nomades des montagnes, des plaines et du désert sont connus pour leur peau mate, leurs cheveux noirs et leurs yeux sombres, alors que les Hommes des Glaces du sud ont la peau blanche, des cheveux clairs (souvent roux) et des yeux verts ou bleus. Dans l'ensemble, les nomades ont les traits burinés en raison de leur exposition quasi permanente aux éléments, ce qui a tendance à les faire passer pour plus vieux qu'ils ne sont. Même âgés, ils restent minces et en bonne forme physique.

En matière d'apparence et de vêtements, chaque tribu a ses coutumes. La raison d'être de ces dernières est à la fois pratique et traditionnelle. Ainsi, les nomades des plaines et des montagnes revêtent des peaux leur conférant l'apparence d'animaux, les Hommes des Glaces se couvrent d'épaisses fourrures

qui les protègent du froid, et les nomades du désert portent d'amples robes de laine qui les protègent de la chaleur le jour et du froid la nuit. La plupart des tribus disposent également d'artisans joailliers dont les créations sont portées par les hommes comme par les femmes. Enfin, l'art du tatouage est aussi répandu.

Relations avec les autres races. Tous les nomades se méfient énormément des autres races (ce qui inclut les humains civilisés). Même durant les périodes de faste, les relations entre tribus et étrangers sont difficiles. Ils respectent les elfes, particulièrement les Kagonesti, car ceux-ci comprennent parfaitement la nature, mais ils ne les prennent pas moins pour des créatures arrogantes. Pour ce qui est des autres, ils font systématiquement dans la généralisation, mais offrent à chaque individu une chance faire ses preuves. Par essence, les nomades ne font confiance à personne, si ce n'est aux membres de leur tribu.

Alignement. Les humains civilisés partent du principe que les nomades ont un penchant pour le Chaos, mais en réalité, ceux-ci maintiennent un équilibre entre un sens des traditions rigide et une grande liberté de l'individu, qui tend davantage vers la neutralité pour ce qui est du Chaos et de la Loi. De même, leur style de vie pragmatique conduit de nombreux nomades à choisir la neutralité pour ce qui est du Bien et du Mal, rejetant en effet ces extrêmes dans la lutte permanente qu'ils mènent pour survivre.

Territoires. Les nomades établissent des communautés dans les régions les plus inhospitalières. Ils sont particulièrement fiers de leur faculté de survie dans des conditions intolérables aux yeux des citadins.

Religion. Habituellement, les nomades vénèrent Chislev, qui récompense tous ceux qui respectent et comprennent la nature. Durant les périodes où les dieux furent absents, nombre de tribus nomades se tournèrent vers le culte des ancêtres ou d'esprits de la nature invisibles.

Langue. Les humains nomades parlent des langues régionales selon les lieux où ils évoluent, sachant qu'il existe différents dialectes selon les tribus. La plupart parlent également le commun.

Noms. Les nomades adoptent des noms révélateurs

Langues et noms des nomades

En plus du commun, tous les nomades apprennent une langue régionale. Leur nom dépend de leurs coutumes, mais attention : le nom est un concept qu'ils prennent au sérieux. S'il est mal prononcé, notamment à des fins de plaisanterie, l'intéressé en prendra certainement ombrage.

Les nomades du désert parlent l'abanasinien (plaines de Poussière) ou le khur (désert du même nom). Ceux des plaines de Poussière suivent le même mode de baptême que leurs cousins des plaines (voir ci-dessous). Les noms masculins incluent Bardo, Cephi, Parlan et Tamas au sein des Khur. Parmi les noms féminins, on trouve Alizé, Liri, Morta et Talitha.

Les nomades des montagnes parlent l'ergothien (Ergoth du Nord), l'abanasinien (Kharolis) ou le nérakien (Khalkist). Dans les montagnes ergothiennes, les noms des hommes comprennent Bosco, Hohbert, Mingo et Torben. On compte Adeline, Fleur, Odile et Timona parmi ceux des femmes. Les nomades des Kharolis ont des noms similaires à ceux des plaines abanasiniennes, alors que ceux des Khalkist sont baptisés sur le modèle des nomades de Khur.

Les nomades des plaines parlent l'abanasinien. Parmi les noms des hommes, on trouve Tête de Flèche, Ciel Noir, Loup Argenté et Chante-Arbre. Ceux des femmes incluent Aile Blanche, Faon Pâle, Fleur Étoilée et Chante-Larme.

Les Hommes des Glaces parlent leur propre langue, souvent appelée le langage des glaces par les habitants du nord, qui se rapproche vaguement des dialectes ergothiens. Les noms des hommes incluent Asmar, Grimur, Osvald et Valdor, alors que ceux des femmes comprennent Aesa, Enola, Marit et Teresa.

Gel-mort

Tous se tenaient glacés dans la roue des rasoirs,
Tous glacés sauf Laurana,
Aveugle de la brûlante lumière de la couronne de l'esprit,
Où la mort se fond dans le soleil plongeant,
Par-dessus le chancre des loup, par-dessus le massacre,
Brandissant la lame de glace, brandissant les ténèbres,
Elle ouvrit la gorge du seigneur loup,
Et comme la tête retombait les loups se turent.

— Michael Williams, *L'Ode du Mur des Glaces*

Les gens du nord se moquent des légendes qui traitent de chefs du Peuple des Glaces brandissant d'énormes haches de glace, mais la *gel-mort* est une arme bien réelle. Durant la guerre de la Lance, une *gel-mort* permit de vaincre le seigneur draconien Feal-Thas.

La glace nécessaire à la création d'une *gel-mort* doit être recueillie en un lieu précis et secret du glacier du Mur des Glaces, où une incroyable pression la comprime depuis des siècles, la rendant aussi dure que l'acier. Les Hommes des Glaces conservent jalousement le secret de fabrication de ces armes. Les lames sont ciselées et sculptées avec le plus grand soin puis recouvertes d'huile de thanoi et autres ingrédients exotiques visant à rendre la glace affûtée et résistante. La *gel-mort* est une arme précieuse qu'utilisent les Hommes des Glaces dans la guerre sans fin qu'ils mènent contre les thanoi. Par temps froid (température inférieure ou égale à 5° C), la *gel-mort* est une *hache d'armes +4*. Le reste du temps, lorsque la température est supérieure à 5° C, il ne s'agit que d'une *hache d'armes +1*.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, degré de maîtrise de 8 en Artisanat (fabrication d'armes), prêtre de niveau 12 ; Prix 11 5020 po + 896 PX.

d'une personne ou d'un lieu où vit la tribu. Certains sont propres au dialecte et aux us de la tribu, mais d'autres découlent de leur amour de la nature.

Aventuriers. Les nomades réfléchissent toujours à deux fois avant de quitter leur famille et de renoncer à leurs coutumes, mais leur sens du devoir et leur courage naturel leur sont d'une grande utilité lorsqu'ils partent à la découverte du monde. De nombreux guerriers nomades subissent des épreuves rituelles qui les mènent parfois loin de chez eux. Parfois, ces quêtes prennent toute une vie.

Traits raciaux des nomades

Les nomades présentent tous les traits raciaux des humains décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Langues parlées.* D'office : commun et une langue régionale (voir *Langues et noms des nomades*, dans l'encadré page 11). Supplémentaires : au choix.

Elfes

Les elfes de Krynn sont aimés des dieux du Bien. En tant que peuple, ils vivent en harmonie avec la nature, la façonnant doucement afin qu'elle corresponde à leur vision de la perfection. En raison de leur longue espérance de vie, les elfes semblent dotés d'une patience sans bornes. On les voit comme des rêveurs distants et éthérés, qui manquent d'ambition et qui s'impliquent rarement. Cependant, le culte de la vie et l'amour de la beauté dont ils font montre rendent souvent les ambitions des humains creuses en comparaison.

Kagonesti

Se sentant comme chez eux dans les forêts, les Kagonesti, ou elfes sauvages, croient que tous les objets et créatures, des insectes aux oiseaux et des rivières aux nuages, sont dotés d'un esprit. Ils rendent donc honneur aux esprits et savent qu'en retour, ces derniers en font de même à leur égard.

Personnalité. Les Kagonesti sont persuadés qu'on ne peut mener une existence heureuse qu'en vivant en harmonie avec la nature. Fiers et passionnés, ils souhaitent qu'on les laisse en paix. Cependant, en raison de l'expansion des nations humaines et des mauvais traitements que leur infligent leurs propres cousins, les Kagonesti sont sortis de leurs demeures forestières et doivent vivre dans un monde qu'ils n'aiment ni ne comprennent. Contrairement aux plus placides des leurs, il leur arrive de s'emporter et ils peuvent se montrer extrêmement féroces.

Description. Bien qu'ils soient de plus petite taille que leurs cousins silvanesti et qualinesti, les Kagonesti sont beaucoup plus musclés que les autres elfes. Leurs cheveux sont généralement de couleur foncée, du noir au châtain. Cependant, certains naissent avec une chevelure argentée, héritage d'un lointain ancêtre. Les Kagonesti de sang pur ont les yeux noisette.

Les Kagonesti portent des vêtements en cuir ornés de franges (qu'ils prennent pour des protections contre les esprits maléfiques), de plumes (censées porter chance), de bijoux en argent (représentant le monde des esprits) et de turquoises (symbolisant le ciel et la terre). Ils recouvrent également les parties visibles de leur corps de tatouages et de peintures. Ces motifs sont liés à leur famille ou ont un sens spirituel. Les Kagonesti atteignent l'âge adulte à 70 ans et ont une espérance de vie moyenne de 500 ans, certains individus vivant jusqu'à 700 ans.

Relations avec les autres races. Les Kagonesti se méfient de tous les étrangers, d'autant que l'histoire leur a prouvé qu'ils ont de bonnes raisons de le faire. En effet, les humains abattent les forêts pour bâtir des villes et chassent les animaux par plaisir, les nains exploitent les arbres pour alimenter leurs forges, et les ogres prennent un grand plaisir à torturer et à tuer. Mais les Kagonesti se méfient également des autres elfes car les Qualinesti et les Silvanesti les prennent pour des barbares puérils auxquels il faut apprendre à vivre convenablement.

Alignement. Contrairement aux autres elfes, qui sont généralement bons, les Kagonesti ont une façon de voir la vie plus équilibrée, et donc neutre, issue d'une existence menée en harmonie avec la nature. Bien que l'on retrouve chez eux des personnalités loyales et chaotiques, ils parviennent à l'équilibre. Cependant, comme ils se soucient du bien-être de chacun, ils sont plus souvent bons que mauvais. De toute façon, les Kagonesti d'alignement mauvais sont bannis et deviennent des elfes noirs.

Territoires. Traditionnellement, les Kagonesti sont installés dans les forêts de l'Ergoth du Sud. Toutefois, ils ne bâtissent pas d'édifices « en dur ». En effet, chaque structure est constituée de cuir et de bois léger. Chaque village abrite une tribu de familles étroitement liées regroupée autour d'un chef, le membre le plus vieux et le plus sage de la communauté, qui prend les décisions pour le bien de tous.

Les Kagonesti survécurent à l'avènement de l'empire d'Ergoth, à la destruction de leurs forêts continentales durant le Cataclysme, à la progression des armées draconiques, et parvinrent même à résister face à la tyrannie du seigneur dragon Gellidus. Malgré tout cela, les Kagonesti ont surtout souffert de l'ingérence et de l'arrogance des Silvanesti et des Qualinesti, qui souhaitent « civiliser » leurs cousins barbares.

Religion. Les Kagonesti vénèrent les dieux de la Lumière et de l'Équilibre, et se tiennent à distance raisonnable des dieux des Ténèbres tout en les respectant. Ils entretiennent une relation plus personnelle avec les trois dieux de la nature : Habbakuk, le Phénix Bleu et dieu de la vie animale ; Branchala (ou Astra), le Chant de la Vie et divinité des forêts ; et Chislev, la déesse de la nature, des milieux sauvages et des animaux.

Langue. La langue des Kagonesti est un mélange de vieil elfe et de sylvestre des fées et autres créatures des forêts. Ils n'ont pas de langage écrit, mais usent de pictogrammes destinés à rafraîchir la mémoire de leurs conteurs et chamans.



Elfes

Noms. Chaque Kagonesti reçoit un nom de ses parents qui reflète l'un de ses traits ou une caractéristique qui évoque la nature. Après avoir subi un rite de passage, chaque Kagonesti adopte un nouveau nom indiquant qu'il est entré dans l'âge adulte. Cela se déroule habituellement vers les 40 ans, mais certains y parviennent avant. Les Kagonesti changent généralement de nom plusieurs fois au cours de leur longue existence, chacun reflétant alors un événement important de leur vie.

Noms masculins : Oiseau-Noir, Feuille-Verte, Faucon-de-Nuit, Chat-Maraudeur, Arpenteur-de-l'Ombre, Loup-en-Chasse, Deux-Lunes, Eau-Vive, Daim-Blanc, Cœur-Farouche.

Noms féminins : Ramille-Cendrée, Saule-Pleureuse, Faon-Doux, Ruisseau-Riant, Lionne, Aube-Endeuillée, Cœur-Vaillant, Crinière-de-Corbeau, Yeux-Étoilés, Vent-Murmurant.

Aventuriers. La plupart des Kagonesti ne quittent leur forêt que sous la contrainte, mais certains sont pris d'un véritable désir d'explorer. Rôdeurs, guerriers et barbares constituent la majorité de ces aventuriers, car ces elfes sont souvent obligés de se battre pour protéger leur forêt. Les Kagonesti accueillis par des elfes « civilisés » le sont habituellement en qualité de serviteurs ou de gardes du corps et voyagent en compagnie de leur maître. Les prêtres et les druides vénèrent les trois divinités de la nature. Comme ils se méfient des magiciens, peu de Kagonesti entreprennent l'Épreuve de Haute Sorcellerie, mais ceux qui le font revêtent presque assurément une robe blanche. Avec l'avènement de l'Ère des Mortels, certains sont devenus des mystiques ou des ensorceleurs, mais ils restent relativement marginaux.

Traits raciaux des Kagonesti

Les Kagonesti présentent tous les traits raciaux des elfes décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les Kagonesti sont plus petits mais plus musclés que les autres elfes, avec une tendance à s'appuyer davantage sur leur physique que sur leurs facultés mentales.
- *Vision elfique.* Les elfes de Krynn ont la vision nocturne et voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. La vision elfique comprend également la vision dans le noir sur 9 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leur perception n'en souffre pas pour autant.
- *Maniement des armes.* Tous les Kagonesti possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée courte, la pique, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites). Les Kagonesti sont des chasseurs et des guerriers ; tous savent donc manier ces armes.
- Bonus racial de +1 aux tests de Connaissances (nature) et Survie. Parfaitement à l'aise dans les forêts, les Kagonesti saisissent les us de la nature.
- *Langues.* D'office : elfe et sylvestre. Supplémentaires : commun, ergothien, gnoll, gobelin, ogre et solamnique.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur.

Qualinesti

De tous les elfes, les Qualinesti sont ceux qui entretiennent le plus de relations avec les autres races de

Krynn. Bien que certains préfèrent rester dans leurs demeures forestières, d'autres parcourent le continent en qualité de marchands, de prêtres, de magiciens et de voyageurs.

Personnalité. En raison de leur espérance de vie élevée, les Qualinesti acceptent le passé sans regret et sont résolument tournés vers l'avenir. Ils s'attachent patiemment à leurs objectifs et expriment un point de vue optimiste sur la vie. Bien qu'ils pleurent ce qu'ils ont perdu au fil des ans, ils ne se laissent pas submerger par des émotions négatives, préférant voir ce que leur réserve le lendemain.

Les elfes qualinesti sont fiers de leurs talents et ont tendance à regarder de haut les œuvres « grossières » conçues par les races prétendument inférieures. Bien qu'ils soient plus tolérants et sociables que les Silvanesti, et même s'ils s'entendent bien avec d'autres races, les Qualinesti ne se voient pas moins comme les élus des dieux. Ils sont farouchement opposés aux mariages interraciaux et même s'il leur arrive d'offrir l'asile aux demi-elfes, ces derniers ne sont jamais complètement acceptés parmi eux.

Description. Légèrement plus petits et plus mats de peau que les Silvanesti, les elfes qualinesti mesurent moins de 1,50 mètre. Ils sont sveltes et gracieux. La couleur de leurs cheveux va du brun miel au blond, et leurs yeux sont habituellement bleus ou marron. Leur voix est à la fois ferme et apaisante, et ils sont ouverts et amicaux. Les hommes portent généralement pantalons et pourpoints, alors que les femmes portent des robes. Leurs vêtements sont tissés avec le plus grand soin, si bien qu'ils sont à la fois esthétiques et pratiques. Les couleurs terre sont prédominantes et vont du jaune vif à l'ombre, le tout modérément tacheté. Bien qu'ils ne soient pas aussi séduisants que les Silvanesti, les Qualinesti sont pourvus d'une grâce et d'une beauté qui impressionnent les membres les autres races, et plus particulièrement les humains. Un Qualinesti atteint l'âge adulte à 80 ans et vit entre 550 et 700 ans.

Relations avec les autres races. Plus sociables et tolérants à l'égard des autres races que les Silvanesti, les elfes qualinesti entretiennent davantage de relations avec les étrangers. Pendant et après l'ère du Cataclysme, jusqu'aux années précédant la guerre de la Lance et durant la guerre du Chaos, les Qualinesti commencèrent à développer un profond ressentiment à l'encontre des autres races du monde. Ils se montrent parfois aussi arrogants et condescendants que les Silvanesti, mais le mépris qu'ils expriment prend souvent une forme plus subtile, comme une phrase lâchée « par accident », un regard du coin de l'œil ou une tape sur l'épaule.

Alignement. Les Qualinesti sont les défenseurs de l'indépendance, de l'autodétermination et de la liberté. Ils sont plutôt chaotiques, avec un fort penchant pour le Bien. Ceux qui se tournent vers le Mal deviennent des elfes noirs.

Territoires. Durant l'Ère des Rêves, les Qualinesti s'établirent dans la forêt séparant Thorbardin de l'Ergoth, dans l'ouest de l'Ansalonie. Avant le Cinquième Âge, leur ville la plus imposante était Qualinost, une cité d'une grande beauté. Elle abritait la Tour du Soleil, toute d'or polie, où résidait l'Orateur du Soleil. En guise d'enceinte, Qualinost était entourée par quatre ponts voûtés qui reliaient chacune des tours de guet. Mais la cité fut détruite pendant la guerre des Âmes du Cinquième Âge, plus précisément au cours de la bataille qui sonna également le glas du dragon Beryllinthranox. Un lac connu sous le nom de *Nalis Aren* (« lac de la Mort ») recouvre aujourd'hui les ruines de cette magnifique cité.

Les Qualinesti partirent en exil lorsque des forces maléfiques déferlèrent sur leur patrie. Dans un effort visant à fonder une nouvelle nation aux côtés de leurs cousins, ils entreprirent un périple audacieux dans les plaines de Poussière et arrivèrent au Silvanesti, mais furent confrontés à une nouvelle menace lorsque la région fut envahie par une armée de minotaures.

Les Qualinesti sont dirigés par l'Orateur du Soleil, qui doit être un descendant de leur plus célèbre ancêtre, Kith-Kanan. Il joue principalement un rôle d'arbitre au sein du sénat appelé le Thalas-Enthia, et dont les membres sont nommés pour représenter diverses guildes et communautés de Qualinesti. L'actuel Orateur est Gilthas, le fils de deux héros de la Lance, Tanis Demi-Elfe et Laurana, le Général Doré, qui était la fille d'un Orateur et la sœur d'un autre.

Religion. Les elfes sont les enfants des dieux de la Lumière et mettent donc l'accent sur le culte de la Reine Luminescente (Mishakal), de la Mante de la Rose (Majere), du Phénix Bleu (Habbakuk), d'Astra (Branchala) et de Solinari, mais ils n'en respectent pas moins Chislev au titre de divinité de la nature. Ils parlent rarement des dieux des Ténèbres, dont le culte relève de l'hérésie pure et simple. Les rituels qualinesti sont généralement spontanés et viennent du fond du cœur.

Langue. La langue des Qualinesti a les mêmes origines que celle des Kagonesti et des Silvanesti mais, contrairement aux leurs, elle comprend également des mots issus d'autres races.

Noms. Chaque enfant reçoit un nom aussi beau que compliqué, une combinaison unique de syllabes décrivant sa nature spéciale et unique. Comme les Qualinesti sont dotés d'une société patriarcale, on ajoute le nom du père à celui de l'enfant pour signifier sa lignée.

Noms masculins : Armantaro, Gilthanas, Harmanutis, Kelevendros, Kemian, Paladithel, Quenavalen, Solarinas, Tanthlas, Vanthanoris.

Noms féminins : Ailea, Deanna, Gilleana, Kaylan, Laurana, Merathanos, Ororana, Rhyana, Thorala, Verhanna.

Aventuriers. Les Qualinesti partent à l'aventure pour des raisons pratiques, mais certains voyagent par curiosité ou par plaisir. La plupart ne restent jamais bien longtemps au même endroit, cherchant à voir et à faire autant de choses que possible avant de rentrer chez eux.

Traits raciaux des Qualinesti

Les Qualinesti présentent tous les traits raciaux des elfes décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Vision elfique.* Les elfes de Krynn ont la vision nocturne et voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. La vision elfique comprend également la vision dans le noir sur 9 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leur perception n'en souffre pas pour autant.
- Bonus racial de +1 aux tests de Diplomatie et de Psychologie. Bien qu'ils paraissent parfois aussi distants que les Silvanesti, les Qualinesti traitent plus facilement avec les autres races que la plupart des elfes.
- *Langues.* D'office : elfe et commun. Supplémentaires : abanasinien, nain, ergothien, gobelin, ogre et sylvestre.

Silvanesti

Froids, distants et manifestement insensibles, les Silvanesti représentent tout ce que les elfes ont de pire et de meilleur à offrir. Leur beauté ensorcelante est gâtée par leur nature froide et distante. Ils se croient supérieurs à tous les autres peuples d'Ansalonie, ce qui inclut leurs cousins, les Qualinesti et les Kagonesti.

Personnalité. Fiers et arrogants, les Silvanesti n'ont guère besoin des membres des autres races, y compris des autres elfes. Ils sont pleins de préjugés contre les cultures des peuples « inférieurs », dont ils ne tolèrent pas les coutumes et croyances. Ils n'aiment pas le changement. Du reste, leur société a plus de 3 000 ans et n'a que très peu évolué depuis sa fondation. Ainsi, lorsqu'un changement s'offre à eux, c'est généralement sous la contrainte qu'ils doivent l'accepter. Prompts à juger et n'accordant que rarement leur confiance, les Silvanesti lient difficilement des amitiés durables avec les étrangers.

Description. Les Silvanesti mesurent 1,50 mètre environ pour un poids compris entre 45 et 50 kilos, les hommes étant légèrement plus grands et lourds que les femmes. Ils ont le teint pâle, et la couleur de leurs cheveux va du châtain au blond-blanc. La plupart ont les yeux noisette. Ils s'expriment en usant d'intonations mélodiques et se déplacent avec une grâce innée. Leur beauté surnaturelle est littéralement envoûtante. Leur corps et leur visage sont généralement dépourvus de pilosité, mais les elfes les plus vieux (500 ans au moins) ont parfois une fine barbe. Les Silvanesti aiment les vêtements amples, les robes et les toges recouvertes d'une cape ondoyante aux teintes vertes et brunes. Un Silvanesti atteint l'âge adulte à 80 ans et peut vivre plus de 550 ans.

Relations avec les autres races. Les elfes silvanesti sont les partisans d'une race pure. Ils sont fermement persuadés de leur supériorité raciale naturelle. D'ailleurs, ce mépris racial vise tous les étrangers, y compris les Qualinesti, qui sont considérés comme les « parents pauvres », et plus particulièrement les Kagonesti, qu'ils prennent pour des « enfant sauvages ». Ils ont une haine particulière des ogres et autres races en découlant (et plus spécialement des minotaures), qui furent les premiers enfants des Ténèbres. Ils ont également des préjugés contre les humains car ils pensent que leur folie est à l'origine du Cataclysme qui a frappé Krynn. Ils prennent les demi-elfes pour de véritables abominations, car leur pureté raciale est souillée par un sang « inférieur », ce qui constitue une menace potentielle pour leur mode de vie. Enfin, c'est à peine si les Silvanesti reconnaissent l'existence des nains, des gnomes et des kenders, qu'ils prennent pour des créatures inférieures à de nombreux égards.

Alignement. Dotés d'une société bâtie sur une hiérarchie très stricte, les Silvanesti sont davantage tournés vers la Loi que les autres elfes. Ils sont d'alignement bon, mais croient tant en leur pureté que le Bien les pousse parfois jusqu'à certaines extrémités.

Territoires. À l'instar de leurs cousins qualinesti, les Silvanesti constituent un peuple apatride. Leur foyer traditionnel, la forêt de Silvanesti, située dans le sud-est de l'Ansalonie, fut d'abord conquise par les armées de l'Unique, puis par des armées d'ogres et de minotaures évoluant sous la même bannière. Ils perdirent même leur monarque héréditaire lorsque celui-ci fut tué en héros lors de la guerre des Âmes. Alhana Brisétoile renonça au trône qui lui revenait de droit en faveur du neveu de son défunt époux, Gilthas, roi des Qualinesti, véritable pomme de discorde pour les Silvanesti.

Religion. Regroupant des individus qui vénèrent à la fois les dieux de la Lumière et ceux de l'Équilibre, les Silvanesti rendent hommage à Quenesti Pah (Mishakal), à Matheri (Majere), au Phénix Bleu (Habbakuk), à Astarin (Branchala) et à Solinari, mais ils n'en respectent pas moins Chislev et l'Arbre de la Vie (Zivilyn) en qualité de divinités de la nature. Avec le sacrifice d'E'li (Paladine) durant la guerre des Âmes, Silvanesti et Qualinesti ont fait de Mishakal leur déesse tutélaire. Cependant, ils honorent toujours l'ancien dieu du Bien et l'appellent désormais Valthonis (« l'Exilé »).

Langue. Le langage silvanesti est certainement le plus pur des dialectes elfes, d'autant qu'il n'a pas changé en plus de trois millénaires. Même s'ils divergent quelque peu, le kagonesti et le qualinesti sont issus de la même langue. D'ailleurs, ils sont suffisamment proches pour que les elfes des deux communautés parviennent à communiquer, même si les euphémismes et expressions familières sont parfois sources de quiproquos. L'écriture des Silvanesti est élégante et fluide. Elle est identique à celle des autres races d'elfes, à l'exception des Kagonesti, qui n'ont pas de langue écrite.

Noms. Aux yeux des Silvanesti, les noms sont très importants car ils précisent l'ascendance de chaque individu et la place qu'il occupe au sein de la société.

Noms masculins : Avonathalonus, Falindrithan, Jahran, Kardanon, Lothas, Maravallon, Pellarin, Quimathon, Silvanas, Terevalis.

Noms féminins : Aleaha, Ladine, Lisindrela, Maleesa, Nemetranee, Raenavalona, Roselenna, Serinda, Telisina, Thyanel.

Noms de famille : Althonos, Caladon, Calostin, Dralathalas, Kaldeist, Lanthaloran, Feuille de Chêne, Rathenas, Brisétoile, Takmarin.

Maisons silvanesti : Avocat, Charpentier, Forgeron, Jardinier, Maçon, Mystique, Prêtre, Protecteur, Royal, Serviteur.

Aventuriers. Avant la guerre des Âmes, les Silvanesti quittaient rarement leur royaume, mais certains suivirent l'ancienne reine, Alhana Brisétoile, dans son exil. Après l'invasion des minotaures, les Silvanesti durent aller à la rencontre du monde et sont aujourd'hui en quête de perspectives de carrière pour pourvoir aux besoins de leurs familles et de leur peuple. Quelques-uns commencent à comprendre que les nations elfes ne tireront leur épingle du jeu qu'en collaborant.

Traits raciaux des Silvanesti

Les Silvanesti présentent tous les traits raciaux des elfes décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, –2 en Constitution, –2 en Charisme. Les Silvanesti sont gracieux et cérébraux. Ils trouvent leur plaisir dans la beauté et le savoir. Comparés aux autres races, ils sont de faible corpulence, et leur arrogance innée est souvent caustique.
- *Vision elfique.* Les elfes de Krynn ont la vision nocturne et voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. La vision elfique comprend également la vision dans le noir sur 9 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leur perception n'en souffre pas pour autant.
- Bonus racial de +1 aux tests d'Art de la magie et Connaissances (mystères).
- *Langues.* D'office : elfe. Supplémentaires : commun, nain, ergothien, kender, kharolien, khur, gobelin, ogre et sylvestre.

Demi-elfes

Depuis l'ère de Kith-Kanan, lorsque elfes et humains commencèrent à se mêler à grande échelle, des représentants de ces deux races tombèrent amoureux et se marièrent. En outre, après le Cataclysme, des bandits et mercenaires humains fondirent sur les frontières qualinesti, pillant les terres des elfes, tuant les hommes et violant les femmes. Les demi-elfes sont donc issus de toutes ces unions. Qu'ils soient le fruit de l'amour ou de la haine, les demi-elfes sont des parias dans les sociétés elfes et humaines.

Personnalité. Les demi-elfes héritent des qualités de leurs parents. Comme les elfes, ils apprécient la beauté et respectent la nature, et comme les humains, ils sont ambitieux et entêtés. Les préjudices dont ils sont victimes expliquent certainement qu'ils soient habituellement introvertis et de nature solitaire. Méprisés et décriés, certains demi-elfes se montrent dangereux et s'en prennent à tous ceux qui les détestent pour ce qu'ils sont.

Description. Les demi-elfes ressemblent fortement à leur parent elfe, mais ils sont pourvus de pilosité faciale. La couleur de leurs cheveux est sans rapport avec leur ascendance elfique, mais leurs yeux sont souvent bleus ou noisette. Ils sont plus trapus que les elfes, mais plus minces que les humains. Bien qu'ils soient dépourvus de la beauté surnaturelle des elfes, ils n'en restent pas moins séduisants. Ils sont gracieux et ont le teint pâle.

La tenue vestimentaire d'un demi-elfe reflète la culture au sein de laquelle on l'a élevé ou la communauté dans laquelle il vit.

Relations avec les autres races. Les demi-elfes sont traités comme des parias par les elfes et par les humains, aussi n'est-il guère surprenant qu'ils s'associent avec des membres de races elles aussi méprisées, comme les gnomes et les kenders. Pris au beau milieu de tensions politiques et sociales entre elfes et humains, les demi-elfes font tout leur possible pour rester à l'écart des uns et des autres.

Alignement. Les demi-elfes partagent les caractéristiques chaotiques ou loyales de leur parent elfe en plus des tendances extrémistes de leur ascendance humaine. Ils accordent une grande valeur à l'indépendance et à la liberté d'expression, et n'apprécient guère l'autorité. Considérés comme des étrangers, ils s'indignent souvent des règles et obligations qu'on leur impose, ce qui explique qu'ils se montrent parfois imprévisibles et instables.

Territoires. Les demi-elfes n'ont pas de nation à proprement parler, car ils sont rejetés par les sociétés respectives de leurs parents. Solitaires, ils vont de communauté en communauté, en quête perpétuelle d'un foyer.

Religion. Les demi-elfes élevés au sein d'une communauté elfique observent les croyances religieuses de celle-ci, les autres vénérant généralement les mêmes dieux que les humains.

Durant le Quatrième Âge, certains prétendirent que même les dieux les rejetaient, aussi se détournèrent-ils de la religion. Au cours du Cinquième Âge, ils trouvèrent un accueil favorable parmi les mystiques. Certains en sont donc venus à croire que le mysticisme est la véritable voie menant à l'illumination.

Langue. Les demi-elfes parlent la langue de leurs deux parents. Ils ont un peu de mal à maîtriser les

subtilités de la langue elfique, mais les elfes sont les seuls à pouvoir s'en rendre compte.

Noms. Qu'elle soit elfe ou humaine, les demi-elfes sont souvent baptisés selon les traditions de leur mère. Ceux qui naissent en dehors du mariage ont simplement un prénom, un sobriquet en guise de nom de famille indiquant leur statut d'enfant illégitime (comme Demi-Elfe, Robe Blanche, etc.). Les demi-elfes nés dans le cadre du mariage reçoivent un nom complet de leurs parents.

Aventuriers. En qualité de solitaires et de proscrits, les demi-elfes parcourent le monde en quête d'un lieu où on les acceptera malgré leur héritage. Ils sont généralement attirés par les étrangers et autres parias pour lesquels ils ont une affinité.

Traits raciaux des demi-elfes

Les demi-elfes de Krynn présentent tous les traits raciaux des demi-elfes décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Vision elfique.* Les demi-elfes de Krynn ont la vision nocturne et voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. La vision elfique comprend également la vision dans le noir sur 9 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leur perception n'en souffre pas pour autant.
- *Langues.* D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets).
- *Classe de prédilection.* Au choix.

Elfes aquatiques

Deux races d'elfes se sont installées dans les profondeurs de l'océan : les Dargonesti (elfes des profondeurs, ou Quoowahb [qwou-wab] dans leur langue natale) et les Dimernesti (elfes des hauts-fonds). Ces deux espèces partagent les traits qui suivent :

Personnalité. Fiers et fougueux, les elfes aquatiques sont passionnés par tout ce qu'ils entreprennent, une caractéristique que l'on retrouve rarement chez les créatures dotées d'une grande espérance de vie.

Au contact d'autres races, les Dargonesti sont réservés et les elfes les prennent à tort pour des sauvages. Entre eux, ils œuvrent pour vivre en harmonie avec leur environnement et tirer le meilleur parti de leur existence.

Farouchement indépendants, les Dimernesti ont les mêmes qualités que les Kagonesti. Après les siècles de souffrance infligées par le Cataclysme, le dragon marin Brynseldimer et autres horreurs, les maussades Dimernesti ont renoncé à leur foi et ne font guère plus confiance aux étrangers. Du reste, quand ils sont confrontés à ces derniers, ils font montre d'une froideur extrême.

Elfes noirs

Quand un elfe se tourne vers les forces du Mal, vénère les dieux des Ténèbres ou constitue une menace pour son peuple, la société elfique agit promptement pour punir le coupable. Cependant, les elfes respectent trop la vie pour exécuter un tel individu. Du coup, ils le bannissent et le relèguent au rang d'elfe noir.

Un individu exilé au titre d'elfe noir devient apatride. Quelle que soit sa nationalité, il n'a pas le droit d'entretenir la moindre relation avec d'autres elfes. Il lui faut alors parcourir le monde, en gardant à l'esprit une patrie que plus jamais il ne pourra contempler.

Seul le pardon permet à un elfe noir de réintégrer les royaumes elfiques, mais encore lui faut-il se racheter, ce qui est souvent dangereux et difficile. En effet, la plupart de ceux qui cherchent la rédemption n'y survivent pas, mais c'est parfois en sacrifiant sa vie qu'un elfe noir trouve le salut.

Chacune des nations d'elfes a sa façon de traiter avec les elfes noirs.

Les elfes kagonesti qui sont accusés de violation de tabous subissent une épreuve sacrée. En cas d'échec, leurs tatouages s'altèrent et noircissent, marquant à jamais leur chair de leurs crimes. Une seconde épreuve (orientée sur le combat) leur permet toutefois de se racheter. Il leur faut alors vaincre un terrible Mal dans le seul but de soutenir la cause du Bien. Très peu d'elfes noirs kagonesti y survivent.

De leur côté, les Qualinesti amènent l'accusé devant un conseil constitué de ses pairs, ce qui lui permet de présenter son cas. Si le conseil vote la culpabilité de l'accusé à l'unanimité, il subit le rite de l'Éclipse du Soleil au cours duquel ses crimes sont soumis aux dieux, ce qui donne à l'intéressé une chance de se repentir. S'il ne s'exécute pas avec sincérité et honnêteté, il devient un elfe noir. Son nom est retiré des archives des Qualinesti et nul elfe n'a plus le droit de le prononcer.

La Cérémonie des Ténèbres est la méthode silvanesti visant à mettre le coupable à l'épreuve. L'elfe est emmené dans une salle aux murs recouverts de miroirs et on lui demande de prendre place au sein d'un cercle discontinu formé par une chaîne en platine. L'accusé distingue ensuite ses crimes mis en scène sur les miroirs alors que la chaîne se resserre autour de lui pour finalement l'entraver totalement. Il est alors emmené hors du Silvanesti, son nom est ôté des archives des naissances et inscrit sur la liste des proscrits du temple d'E'li.

Les elfes aquatiques s'en remettent à un impressionnant rituel magique pour marquer ceux qui sont accusés d'être des elfes noirs. Ainsi, les elfes noirs dimernesti perdent leur faculté de se transformer en loutre de mer, mais acquièrent celui de prendre la forme d'une raie manta. De leur côté, les elfes noirs dargonesti se transforment en requin plutôt qu'en dauphin. Selon certaines légendes, Zeboim prendrait ces parias sous sa protection. Contrairement aux elfes noirs terrestres, ces proscrits s'associent dans le but de châtier leurs anciens compatriotes. Aucun elfe noir aquatique n'a jamais tenté de trouver la rédemption.

Description. De toutes les races elfiques, les elfes aquatiques constituent les deux variétés les plus grandes. Les hommes dargonesti mesurent près de 2,10 mètres, contre 1,80 mètre pour les femmes. De leur côté, les hommes dimernesti mesurent 1,95 mètre environ, contre 1,80 mètre pour les femmes. Bien qu'ils soient solidement bâtis par rapport aux autres elfes, ils n'en restent pas moins minces par rapport aux humains, et sont à la fois secs et agiles. La peau des Dargonesti affiche le bleu profond des océans, ce qui leur permet de se fondre dans leur milieu, et celle des Dimernesti est de couleur bleu pâle. Leurs mains et leurs pieds palmés sont pourvus de longs doigts, ce qui leur permet d'évoluer avec aisance dans les flots. En outre, des branchies apparaissent sous chacune de leurs oreilles pointues. La couleur des cheveux des Dargonesti va de l'or pâle au vert foncé, en passant par l'argent ou le noir dans de rares cas. Les Dimernesti ont de longs cheveux argentés qu'ils tressent en les mêlant de coraux et de coquillages. Enfin, les yeux des Dargonesti sont légèrement surdimensionnés par rapport à leur visage et pourvus de pupilles étroites. Leur couleur va du vert-bleu pâle au bleu indigo foncé, en passant parfois par le jaune ou le noir. Les elfes marins entrent dans l'âge adulte à 40 ans environ. L'espérance de vie des Dargonesti s'élève à près d'un millénaire, contre 500 ans pour les Dimernesti.

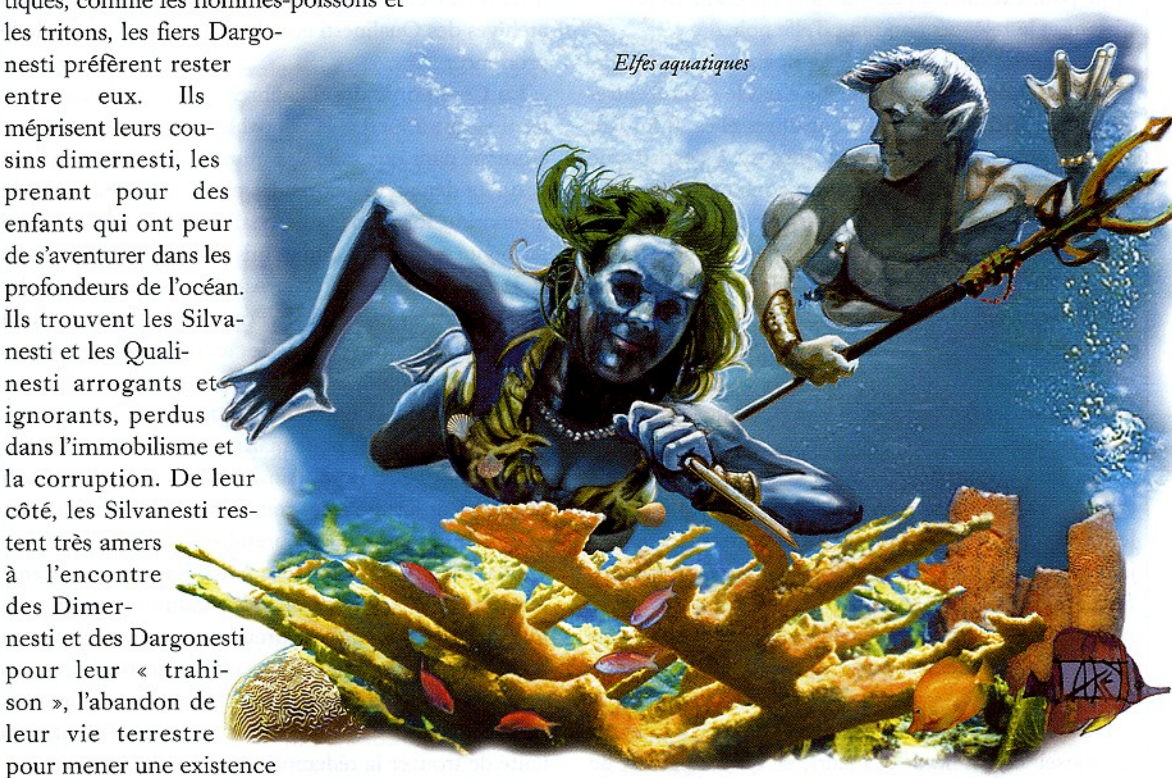
Sous l'eau, les elfes aquatiques sont quasiment nus. Ils portent des algues ou des vêtements tissés à l'aide de plantes. Ceux qui se rendent à la surface dissimulent leur peau bleutée sous des capes et autres robes.

Relations avec les autres races. Plus encore que les Silvanesti, les Dargonesti sont isolationnistes. Bien qu'ils mènent des échanges avec diverses races aquatiques, comme les hommes-poissons et les tritons, les fiers Dargonesti préfèrent rester entre eux. Ils méprisent leurs cousins dimernesti, les prenant pour des enfants qui ont peur de s'aventurer dans les profondeurs de l'océan. Ils trouvent les Silvanesti et les Qualinesti arrogants et ignorants, perdus dans l'immobilisme et la corruption. De leur côté, les Silvanesti restent très amers à l'encontre des Dimernesti et des Dargonesti pour leur « trahison », l'abandon de leur vie terrestre pour mener une existence marine. Les Dargonesti se montrent davantage bienveillants à l'égard des Kagonesti, dont ils partagent certaines croyances.

D'autres races, comme les humains, les nains, les gnomes et les kenders, constituent de véritables curiosités aux yeux des elfes des profondeurs. Parfois, des Dargonesti viennent à l'aide de marins qui se noient, les ramenant alors dans leurs citadelles sous-marines où ils les observent et prennent soin d'eux. En général, ils libèrent ceux qui sont d'alignement bon et incarcèrent les criminels. Ils détestent les minotaures et les draconiens, et mettent un point d'honneur à ne jamais leur prêter secours, les laissant simplement se noyer. Du reste, les marins minotaures haïssent et craignent les Dargonesti plus que les requins.

Avant le Cataclysme, les Dimernesti entretenaient d'étroites relations avec leurs cousins de la surface, et plus particulièrement avec les Silvanesti. Après les catastrophes dont ils furent les victimes, ils se divisèrent en petites cellules familiales et rompirent tout lien avec le monde de la surface. Durant la guerre de la Lance, ils reprirent contact avec les Dargonesti pour faire face à la Reine des Ténèbres, mais disparurent de nouveau avec l'avènement des seigneurs dragons. Au cours du Cinquième Âge, se croyant abandonnés par les leurs et livrés au dragon marin Brynseldimer, ils se sont de nouveau repliés sur eux-mêmes.

Alignement. La liberté est une notion cruciale aux yeux des elfes aquatiques qui penchent vers l'aspect le plus paisible du Chaos. Parmi les Dargonesti, les individus loyaux ne sont pas rares. Les elfes aquatiques sont d'alignement bon, car ceux qui se tournent vers le Mal sont bannis ou partent d'eux-mêmes.



Elfes aquatiques

Territoires. Watermere, ancienne capitale des Dargonesti et plus grand de leurs royaumes, est situé dans une vaste vallée sous-marine de l'océan Couranien, dans le nord-est de l'Ansalonie. Il est dirigé par l'Orateur de la Lune, qui est lui-même entouré d'un conseil composé de patriarches et de matriarches de clan connus sous le nom d'Orateurs de Sang. Watermere a plus de deux mille ans. Les Dargonesti l'arrachèrent aux griffes des koalinths et la défendent avec ténacité depuis. Le royaume fut relativement épargné durant le Cataclysme, la guerre de la Lance et la guerre du Chaos, mais celle des Âmes lui porta un coup terrible.

Les Dargonesti ont bâti un certain nombre de citadelles fortifiées de plus petite taille dans les fosses océaniques. Elles servent de demeures ancestrales aux divers clans et permettent de défendre les frontières du royaume. Récemment, nombre d'entre elles ont été conquises et sont aujourd'hui en ruine.

Lorsque la cité d'Istar fut détruite au cours du Cataclysme, elle s'enfonça au fond de la mer de Sang. Les Dargonesti y élirent alors domicile, croyant que la ville était un don des dieux.

Actuellement, la seule ville sous-marine tenue par les Dimernesti est Dimernost. Avant le Cataclysme, les Dimernesti disposaient d'une société florissante et de bourgs disséminés le long des côtes d'Ansalonie. Cependant, les secousses qu'il provoqua affectèrent les terres situées sous les flots, créant de nouvelles mers et modifiant le contour des côtes. Nombre de Dimernesti furent tués et de cités perdues. Par la suite, ils ne reconstruisirent pas mais constituèrent de petites cellules familiales nomades élisant domicile dans les bancs d'algues, les récifs de coraux et les épaves de navires. Parfois, des pillards dimernesti s'aventurent sur les plages pour dérober outils et autres produits de première nécessité aux communautés alentour.

Selon la tradition, les Dimernesti sont gouvernés par l'Orateur de la Mer, un souverain héréditaire matriarcal qui vit dans la Tour de la Mer de Dimernost. Lors de la grande purge, les contacts entre l'Orateur et les familles périphériques ont été rompus avec l'arrivée du dragon Brynseldimer.

Religion. Les elfes aquatiques sont très pieux et ont cru en leurs dieux même lorsqu'ils étaient absents. Traditionnellement, ils vénèrent Abbuku le Pêcheur (Habbakuk) et Kisla la Mère des Créatures Marines (Chislev) en qualité de divinités tutélaires, mais tous les temples renferment également des autels consacrés à Zura le Maelström (Zeboim), histoire d'apaiser la sombre et lunatique déesse de la mer. Les elfes aquatiques vénèrent également Estarin (Branchala), Ke-en (Mishakal), Krijol (Kiri-Jolith) et Matheri (Majere). Les Dargonesti rendent hommage aux trois divinités de la magie, car ils admettent que les lunes ont une certaines influence sur les marées.

Langue. Bien qu'elle soit basée sur une forme d'elfe archaïque, la langue des Dargonesti a changé au fil des millénaires depuis qu'ils se sont séparés des Silvanesti. Elle exploite bel et bien l'alphabet de ces derniers, mais présente des consonances plus dures, ainsi que des voyelles plus douces et longues. Sous l'eau, elle prend la forme d'une sorte de caquetage , semblable au cliquetis que produisent les dauphins. Par l'intermédiaire de marins qu'ils sont amenés à sauver, les Dargonesti s'exposent à tout un ensemble de langues, mais ils prennent rarement le temps de les apprendre.

Contrairement à la langue des Dargonesti, le langage des Dimernesti est très proche de celui des Silvanesti, même s'il présente des caractéristiques qui en font plus un dialecte régional. Comme ils sont davantage en contact avec les habitants de la surface que les Dargonesti, les Dimernesti ont assimilé d'autres langues, en particulier celles des Ergothiens et des minotaures, qui tous deux sillonnent les flots.

Noms. Les noms des Dargonesti sont le reflet de leur environnement, mais beaucoup sont dérivés de vieux noms elfiques. Les noms de famille ont autant d'importance que les prénoms, car ils dénotent l'affiliation au clan. Bien qu'elles puissent vivre loin les unes des autres, les familles qui portent le même nom n'en restent pas moins membres du même clan. Par contre, comme les Dimernesti sont élevés au sein de la même communauté, les noms de famille ne jouent pas un rôle aussi crucial dans leur société. Souvent, leurs noms reflètent leur amour de l'eau et les plantes et animaux qui vivent dans la mer.

Noms masculins : (Dargonesti) Broron, Coryphene, Drudarch, Imbrias, Kios, Nakaro, Naxos, Ponthax, Treyen, Urion ; (Dimernesti) Breegan, Dalmeen, Elan, Jolnen, Kridal, Malkwen, Oolen, Qwendeel, Ulanan, Zelnath.

Noms féminins : (Dargonesti) Apollata, Areme, Belana, Drian, Kolys, Myre, Queelas, Sharlao, Telarian, Zelara ; (Dimernesti) Alaqana, Brea, Demorna, Kira, Nuqala, Preena, Queela, Seera, Ulana, Veylona.

Noms de clan (Dargonesti) : Danse-Bleue, Taille-Cristal, Dargonis, Pronfondétoile, Lance-Grise, Lune-Coquille, Mervive, Sillageargent, Takulrion, Brise-Blanche.

Aventuriers. Les elfes aquatiques ne voyagent pas seuls, car les océans renferment bon nombre de dangers. Ils connaissent du monde de la surface ce que leur en disent les marins qu'ils sauvent et certains, poussés par la curiosité, se déguisent et s'y rendent. Les elfes aquatiques qui arpentent le monde sont généralement des solitaires et des étrangers, qui ne sentent jamais complètement à l'aise loin de leur bien-aimé océan.

Traits raciaux des elfes aquatiques

Les elfes aquatiques présentent les traits raciaux qui suivent :

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes aquatiques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base est de 9 mètres. Ils bénéficient également d'une vitesse de déplacement à la nage de 9 mètres. Ils peuvent se déplacer à cette vitesse sans effectuer de test de Natation.

Quand il leur faut en jouer un (pour éviter un danger, par exemple), ils bénéficient d'un bonus racial de +8.

- *Respiration aquatique (Ext).* Les elfes aquatiques respirent sous l'eau.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école d'Enchantement.
- *Vision elfique.* Les elfes de Krynn ont la vision nocturne et voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. La vision elfique comprend également la vision dans le noir sur 9 mètres. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leur perception n'en souffre pas pour autant.
- *Maniement des armes.* Tous les elfes aquatiques possèdent le don Maniement d'une arme de guerre pour le trident et la pique, ainsi que le don Maniement d'une arme exotique pour le filet. La lutte est âpre pour survivre dans les profondeurs océaniques ; tous les elfes aquatiques savent donc manier ces armes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- *Sens de la mer.* Les elfes aquatiques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests visant à remarquer les particularités de l'eau, comme de curieux polluants (poison et maladies), la température, la pression, etc. Ils savent également à tout instant à quelle profondeur ils se trouvent sous l'eau, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les elfes aquatiques sont dotés d'un véritable sixième sens pour tout ce qui a trait à la mer, faculté qui leur est acquise de naissance.

Dargonesti uniquement

- +2 en Force, +2 en Dextérité, –2 en Charisme. La grande pression qu'exercent les profondeurs de l'océan a rendu les Dargonesti plus résistants que leurs cousins sur le plan physique, mais leur manque de relations avec d'autres races n'a fait que renforcer la réserve et l'arrogance dont font habituellement preuve les elfes.
- Les Dargonesti ont la vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Pouvoirs magiques.* Les Dargonesti dotés d'une valeur d'Intelligence de 10 ou plus acquièrent les pouvoirs magiques suivants : *brume de dissimulation, flou, lueurs dansantes* et *ténèbres*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du Dargonesti ; DD de sauvegarde de 10 + modificateur d'Intelligence).
- *Transformation (Sur).* Un Dargonesti est capable d'adopter la forme et les particularités physiques d'un marsouin, 3 fois par jour, et de les conserver indéfiniment. Le personnage ne recouvre pas de points de vie en raison de la transformation, mais ce pouvoir n'en reste pas moins similaire à un sort de *métamorphose* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global de l'elfe aquatique). Un Dargonesti ne peut utiliser ce pouvoir que dans les environnements aquatiques convenant aux marsouins (comme la mer).
- *Sensibilité à la surface (Ext).* Les Dargonesti sont victimes d'un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, sauvegardes et tests quand ils sont hors de l'eau depuis plus de 24 heures. Ce malus ne peut être annulé que si le personnage passe au moins 1 heure sous l'eau par tranche de 24 heures.
- *Langues.* D'office : aquatique et dargonesti. Supplémentaires : commun, elfe et ergothien.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +1. Les Dargonesti sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que les personnages issus des races standard. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que races*, page 171 du *Guide du Maître.*

Dimernesti uniquement

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, –2 en Sagesse, –2 en Charisme. Minces et agiles, les Dimernesti sont aussi impétueux et curieux. N'écoutant parfois que leur cœur, il ont tendance à agir avant d'y réfléchir à deux fois. À l'instar des Dargonesti, ils entretiennent peu de relations avec les étrangers. Lorsque cela arrive, ils sont distants et réservés.
- *Transformation (Sur).* Un Dimernesti est capable d'adopter la forme et les particularités physiques d'une loutre de mer de taille M, 3 fois par jour, et de les conserver indéfiniment. Le personnage ne recouvre pas de points de vie en raison de la transformation, mais ce pouvoir n'en reste pas moins similaire à un sort de *métamorphose* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global de l'elfe aquatique). Une loutre de mer géante est semblable à une belette sanguinaire dotée d'une vitesse de déplacement à la nage de 12 mètres, mais dépourvue des pouvoirs de fixation et d'absorption de sang.
- *Sensibilité à la surface (Ext).* Les Dimernesti sont victimes d'un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, sauvegardes et tests quand ils sont hors de l'eau depuis plus de 24 heures. Ce malus ne peut être annulé que si le personnage passe au moins 1 heure sous l'eau par tranche de 24 heures.
- *Langues.* D'office : elfe et dimernesti. Supplémentaires : aquatique, commun, ergothien et kothien.
- *Classe de prédilection.* Barbare.
- *Ajustement de niveau.* +1. Les Dimernesti sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que les personnages issus des races standard. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que races*, page 171 du *Guide du Maître.*

Gnomes

Les gnomes sont les bricoleurs et les inventeurs de Krynn. Dotés d'un esprit vif et d'une langue tout aussi

rapide, ils ne pensent qu'en termes de pignons, d'engrenages, de roues, de cloches, de sifflets et de moteurs à vapeur. Malgré les dangers inhérents à leur travail, les gnomes (parfois surnommés les « bricoleurs ») adorent la technologie et passent le plus clair de leur temps à perfectionner leurs inventions.

Personnalité. Inventifs, habiles et enthousiastes, les gnomes ont pour unique but de rendre la vie plus facile en usant de technologie, même si leurs inventions compliquées ont habituellement l'effet inverse. Les gnomes consacrent leur vie à la science, à un point tel qu'ils doivent choisir une quête personnelle en atteignant l'âge adulte. Plus importante encore que sa famille, celle-ci définit l'essence même du gnome. Elle est toujours liée au progrès et à la découverte de nouvelles technologies.

Gnome

Le but d'un gnome est précis et généralement irréalisable. Du reste, il n'est pas rare qu'une quête personnelle se transmette sur plusieurs générations avant d'être achevée. En effet, la réalisation d'une telle quête assure au gnome, et à tout aïeul ayant contribué à celle-ci, une place aux côtés de Reorx dans l'autre monde. Un seul gnome a réussi a parachevé trois quêtes personnelles distinctes au cours de son existence. On le surnomma le *gnome fou* (voir plus bas) et il fut banni sur le mont Assez pour avoir causé tant d'ombre à ses contemporains.

Le dévouement des gnomes au savoir et aux inventions explique leur manque de bonnes manières, du moins du point de vue des autres races. Ils sont toujours avides de parler de leurs projets et de comparer leurs notes, si bien que dans leur empressement, ils en oublient souvent d'être polis. Loin d'eux l'intention de se moquer de leur prochain, mais ils ne réalisent que trop tard leur grossièreté quand ils sont concentrés sur une machine. Les excuses d'un gnome sont certainement ce qui peut arriver de pire au monde (du moins pour les autres races). En effet, persuadé que les actes ont plus de poids que les mots, un gnome sincèrement désolé de son impolitesse concevra une invention pour l'offensé. Mais souvent, celle-ci ne fait que rajouter de l'huile sur le feu.

Un proverbe gnome dit : « Les petites machines les plus simples sont conçues par les petits esprits les plus simples. » Les gnomes apprécient le bruit et la lumière. Plus un projet inclut de sonnettes, de sifflements et de vapeur, plus il a de chance d'être couronné de succès. Pourquoi fabriquer un objet pourvu d'un seul levier ou bouton quand dix, voire vingt, offrent une marge d'erreur acceptable ? En outre, la redondance est un facteur dont il faut tenir compte et il faut avant tout accepter les échecs. D'ailleurs, qui peut dire si une simple erreur ne va pas ouvrir la voie d'un tout nouveau projet. Une invention trop simple, et qui fonctionne à merveille, nuit à l'esprit d'invention et doit donc être écartée.

Description. Les hommes et femmes gnomes mesurent 90 centimètres environ, pour un poids compris entre 22 et 25 kilos. Leur peau très mate a la couleur du teck poli, leurs cheveux bouclés ou raides sont blancs, ils ont les yeux bleus ou violets, et de belles dents blanches. Petits et trapus, ils n'en sont pas moins agiles et leurs mains font des merveilles. Ils ont l'esprit trop occupé pour se soucier de leur apparence et enfilent les vêtements qui leur tombent sous la main, du moins s'ils sont pourvus de nombreuses poches, chacune étant pleine d'outils, de blocs-notes et de curieux objets.

La voix des gnomes est semblable à celle des humains. Toutefois, ils parlent légèrement du nez et ont tendance à aspirer les sons. Ils parlent vite et avec une intensité surprenante, assemblant les mots en phrases discontinues pour exprimer leurs pensées avant d'en perdre le fil. Habituellement, les étrangers ont du mal à suivre et doivent demander à leur interlocuteur de parler plus lentement et intelligiblement. Cependant, les gnomes arrivent à parler et à écouter simultanément, et prennent ceux qui en sont incapables pour des imbéciles. Ils n'emploient un style saccadé et synthétique, révélateur d'un état dépressif, que lorsqu'ils sont apeurés, effrayés ou mécontents.

Relations avec les autres races. Dans les régions où ils s'établissent, les gnomes ne sont généralement pas vus d'un très bon œil. En plus de leur manque de manières, ils s'appuient sur une étrange technologie qui aliène les autres races d'Ansalonie. Les elfes en particulier trouvent leurs créations déplaisantes, mais les gnomes éprouvent la même répugnance à l'égard de la magie elfique (qui selon eux va à l'encontre de la technologie et est donc suspecte). Les kenders adorent les gnomes car ils ont toujours les poches pleines

de gadgets, mais les gnomes se méfient d'eux, car ils ont tendance à tripoter tout ce qui leur tombe sous la main. Nains et gnomes s'entendent bien, plus particulièrement depuis que les deux races préfèrent vivre sous terre. Cependant, toutes deux accordent une grande valeur à leur intimité, aussi se tiennent-elles à l'écart l'une de l'autre.

En général, les gnomes préfèrent qu'on les laisse tranquilles. Ils n'aiment pas voir des étrangers s'intéresser à leurs projets et ne se mêlent pas des affaires de ceux-ci, sauf quand ils sont en mesure de faire progresser leur quête personnelle. Ainsi, les rares gnomes qui choisissent une quête personnelle impliquant d'autres races (comme l'étude du système de combustion interne d'un dragon ou une explication biologique à l'intrépidité des kenders) sont beaucoup plus ouverts et présentables.

Alignement. Bien qu'ils se considèrent au-dessus de concepts poussiéreux comme le Bien et le Mal, la nature studieuse (voire fanatique aux yeux de certains) des gnomes leur offre de fortes dispositions loyales. Selon leur philosophie, le savoir n'est ni bon ni mauvais. Les gnomes mauvais sont aussi rares que les kenders mauvais et sont éjectés (parfois au sens littéral du terme) de leur société, à moins qu'on ne les laisse tout bonnement à leurs études.

Territoires. La plus importante communauté de gnomes se trouve sur le mont Assez, un volcan éteint situé sur l'île de Sancrist. Durant la guerre des Âmes, elle abritait plus de 65 000 gnomes. Vieille de plusieurs milliers d'années, cette communauté est l'une des plus anciennes de Krynn et est certainement la cité gnome la plus développée.

En dehors du mont Assez, la plus grande colonie de gnomes compte 1 000 âmes, mais la moyenne se situe le plus souvent entre 200 et 400 habitants. Chacune de ces communautés se trouve dans une région constituée de montagnes ou de collines et prend la forme de réseaux de cavernes creusées. Il s'agit de communautés autonomes et les habitants des environs ne découvrent généralement leur existence que lorsqu'une expérience tourne mal. Quand bien même, leurs voisins mettent parfois le compte de l'explosion sur le dos d'une secousse sismique.

Religion. La divinité principale de la religion gnome est Reorx. Comme les offices religieux s'appuient rarement sur l'énergie à vapeur, les prêtres gnomes sont très rares. Les gnomes respectent donc Reorx, mais font montre de leur dévotion en créant des objets plutôt qu'en lui vouant un culte traditionnel. Quelques gnomes vénèrent la déesse du travail, Shinare, dont les disciples prient pour que leurs machines fonctionnent convenablement. D'ailleurs, les gnomes adressent souvent une prière à ces deux divinités avant de tirer un levier ou d'enfoncer un bouton censé mettre en route leur dernière invention. De plus, ils sont persuadés que ces dieux ne bénissent que les machines les plus inventives, ce qui explique que les gnomes conçoivent des objets toujours plus grands et « efficaces ».

Langue. La langue des gnomes s'inspire du commun, mais a pris des libertés en lui adjoignant des termes techniques incompréhensibles pour les autres races. S'ils parlent vite, les gnomes utilisent en plus un grand nombre de répliques, d'acronymes et de termes scientifiques. Ils ont donc créé un nouveau langage que peu de créatures de Krynn comprennent totalement. En compagnie d'étrangers, un gnome doit sans cesse se voir rappeler de parler lentement et succinctement.

Noms. Chaque gnome a trois noms différents. Le premier est son prénom, qui permet de remonter l'arbre généalogique des siens jusqu'à la création du premier gnome par Reorx. Évidemment, ce prénom peut être extrêmement long et difficile à utiliser au quotidien, aussi le gnome va-t-il en choisir une version plus courte, mais toujours valorisante aux yeux de sa famille. Dans ce cas, il ne faut plus qu'une trentaine de minutes pour prononcer son nom, et non quelques jours. Les races qui ont affaire aux gnomes leur donnent un troisième nom, composé des premières syllabes de leur véritable nom. Les gnomes trouvent évidemment que ces noms manquent cruellement de dignité, mais cela montre sur-

Les gnomes fous

Les gnomes fous, ou *thinker*, sont considérés comme des excentriques parmi les leurs. Certains n'aiment pas bidouiller, alors que d'autres sont des inventeurs de génie dont les créations marchent tout le temps (une aberration en soi). Quelles que soient leurs origines, ces individus sont des étrangers pour le reste de la société des gnomes.

Les étrangers ont du mal à faire la différence entre un gnome dément et un gnome ordinaire, du moins au premier coup d'œil. Les gnomes aliénés parlent plus lentement et semblent beaucoup plus réfléchis, plus méthodiques. Leurs inventions sont de plus petite taille, miniaturisées en quelque sorte, et ont peu de chances de ne pas fonctionner. Ainsi, leurs expériences se déroulent toujours bien, sans « incidents bénéfiques » desquels tirer des leçons pour progresser dans le domaine de la création.

Traits raciaux. Les gnomes fous présentent les traits raciaux des gnomes, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, –2 en Force. Les gnomes fous ne font pas montre du génie créatif des gnomes ordinaires et ils ne réfléchissent pas toujours avant d'agir.
- Bonus racial de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage. Ils comprennent mieux les objets mécaniques de taille réduite et travaillent à une plus petite échelle. Ils sont capables d'utiliser les deux compétences susmentionnées, même s'ils ne les connaissent pas. Cela remplace l'affiliation à une guilde.
- Les gnomes fous ne bénéficient pas du bonus de +2 aux jets de Volonté car les quêtes personnelles n'ont aucun sens à leurs yeux.

tout que les autres races sont incapables de penser au même niveau que les gnomes.

Noms masculins (abrégés) : Aerodym, Conundrum, Crasher, Gnimish, Gnosh, Kaboom, Nervos, Sinker, Spanner, Wedge.

Noms féminins (abrégés) : Bally, Cincer, Folly, Gnira, Grenda, Hydrola, Mystie, Pepper, Sealan, Widge.

Guildes : aérodynamique, architecture, chimie, cinétique, communications, engins mécaniques, hydraulique, hydrodynamique, thermodynamique, transports.

Aventuriers. Vu le temps qu'ils consacrent à leurs projets, les gnomes sont généralement casaniers et quittent rarement l'endroit où ils sont nés. Ceux qui ont affaire aux menaces souterraines dont ils croisent le chemin lorsque des tunnels sont creusés (comme les membres de la Commission pour le Massacre des Créatures et des Monstres) font d'assez bons guerriers, alors que d'autres développent un véritable talent pour faire l'acquisition de tout l'équipement nécessaire à leurs expériences (Comité pour l'Acquisition et la Réquisition de Biens et de Matériel).

Les rares gnomes qui ont étudié des objets magiques dans le cadre de leur quête personnelle tentent parfois d'en dupliquer les effets grâce à la technologie. Ils se tournent donc vers les arts profanes, du mysticisme à la sorcellerie en passant par la Haute Sorcellerie. Aucun gnome n'a jamais subi l'Épreuve de Haute Sorcellerie (sans doute parce que l'utilisation de générateurs n'y est pas autorisée). Tous les magiciens gnomes sont donc des renégats. Les prêtres sont presque aussi rares que les magiciens. L'étude des sciences de la vie se trouve désormais aux mains de la guilde de médecine (un département de la guilde de l'agriculture).

Traits raciaux des gnomes

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, –2 en Force, –2 en Sagesse. Petits et habiles de leurs mains, les gnomes sont plus agiles mais moins forts que les représentants des autres races. Ce sont des créatures intelligentes, douées d'une remarquable inventivité, mais ils ne réfléchissent pas toujours aux conséquences de leurs recherches, notamment sur leur quête personnelle.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux test d'Artisanat (alchimie). Les gnomes sont dotés d'un très bon odorat qui les aide à identifier les substances nocives.
- *Affiliation à une guilde.* À la création de personnage, le gnome choisit une guilde d'appartenance. Il en existe un nombre infini, mais on peut les classer en trois catégories distinctes : les guildes d'artisans (fabricant d'arcs et de flèches, forgerons, tanneurs, etc.), les guildes de techniciens (architectes, chimistes, écrivains publics, ingénieurs, etc.) et les guildes de sages (biologistes, botanistes, mathématiciens, philosophes, professeurs, etc.). Si le personnage choisit une guilde d'artisans, il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat. De leur côté, les techniciens bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Profession. Enfin, les sages bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté. Les gnomes s'attachent à la poursuite de leur quête personnelle. Si leur quotidien semble les en distraire, c'est parce qu'ils passent leur temps à y réfléchir, à en rêver et à la planifier. Il est donc difficile de faire changer de voie un gnome.
- *Langues.* D'office : commun et gnome. Supplémentaires : nain, ergothien, ogre et solamnique. Bien qu'ils quittent rarement le mont Assez, les gnomes choisissent généralement les langues de ceux qui occupent la même île qu'eux.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La première classe d'un gnome (celle qu'il choisit au niveau 1) est sa classe de prédilection. Pour formuler leurs conclusions, les gnomes ont tendance à explorer une voie à fond, sans s'en écarter. Selon leur guilde, ils apprennent différentes choses dès la naissance quasiment. Certains sont formés pour se charger des menaces extérieures, devenant alors des membres de la guilde des sciences martiales et défensives. D'autres, persuadés que la magie, le mysticisme et la sorcellerie sont des sciences, appartiennent à la guilde des sciences magiques. D'un point de vue technique, il s'agit de renégats, mais tant qu'ils restent au mont Assez et ne dispensent pas leur magie dans le monde, les Ordres de Haute Sorcellerie ne jugent pas utile de les pourchasser.

Kenders

Aux yeux des autres races, les kenders sont les enfants de Krynn. Ces petites créatures font montre d'une piètre attention, d'une immense curiosité et d'une intrépidité qui les sert bien au combat, mais qui les met souvent en danger (ainsi que leurs compagnons).

Personnalité. Les kenders mènent une existence insouciante où chaque nouvelle journée apporte son lot de secrets merveilleux. Leurs traits les plus caractéristiques sont une insatiable curiosité et un incroyable courage, un mélange détonant. Les cavernes sombres se doivent d'être explorées, les portées verrouillées d'être ouvertes et tous les coffres renferment bien quelque chose d'intéressant...

À l'âge de 20 ans, les jeunes kenders sont pris d'une soif d'aventures. Cela se traduit par un profond désir de quitter leur patrie et de partir à la découverte du monde. Tous les kenders croisés à l'étranger sont donc dans cet état d'esprit.

Ils sont obsédés par la nouveauté et l'excitation qu'elle procure, et il leur arrive souvent d'oublier jusqu'à leur instinct de survie. Même la menace d'une fin imminente ne dissuade pas un kender car, après tout, la mort n'est que le début d'une nouvelle aventure !

Bien que les kenders ne se sacrifient jamais inutilement, les coups de tête qui les prennent souvent aux dépens d'autrui les rendent imprudents dans les situations périlleuses, facteur explosif au sein d'un groupe d'aventuriers. L'ennui est l'ennemi du kender et il lui faut l'anéantir, quel qu'en soit le prix. Selon certaines légendes, rien ne serait plus dangereux qu'un kender frappé d'ennui. En outre, il n'est jamais bon d'entendre « Oups ! » sortir de la bouche de l'un d'eux.

Les kenders sont les créatures de tous les extrêmes. Rien n'est aussi contagieux que le rire d'un kender gloussant ou aussi déchirant qu'un kender en proie au chagrin. Doués de peu d'attention, ils restent rarement concentrés sur une même chose très longtemps. C'est quand ils s'ennuient qu'on les craint le plus, car il se mettent alors en tête de réaliser quelque chose d'intéressant, ce qui a souvent de graves conséquences.

L'insatiable curiosité des kenders les pousse à s'intéresser à tout, ce qui inclut les affaires d'autrui. Ils s'approprient tout ce qui croise leur regard. Le droit de propriété est un concept qui leur est inconnu, tout comme la valeur monétaire des objets. Ils se laissent captiver par le plumage d'un engoulevent comme par un saphir. Ils ne sont véritablement heureux que lorsque leurs mains sont plongées dans poches, bourses et besaces.

Les kenders ne voient pas cette appropriation comme du vol (d'autant qu'ils ne supportent pas les voleurs). Ils appellent donc cela « l'emprunt », car ils ont la ferme intention de rendre ce qu'ils chapardent à leur propriétaire. C'est juste qu'avec tous ces événements passionnants, ils oublient parfois de restituer les objets. Quand on les accuse de vol, ils sont au mieux stupéfaits, au pire offensés. Du reste, ils trouvent toujours nombre d'explications plausibles aux accusations qui leur sont portées. Voici quelques exemples :

« C'est certainement tombé dans ma poche par accident. »

« Vous l'avez laissé tomber, alors je l'ai ramassé pour vous le rapporter. »

« Je le gardais pour qu'il soit à l'abri. On ne sait jamais, des fois que quelqu'un ait en tête de le voler. »

« Oh, je l'avais oublié. C'est à vous ? »

« Quelle incroyable coïncidence ! J'en ai un tout pareil. »

« Vous voulez- dire qu'il ne s'agissait pas d'un cadeau ? »

L'emprunt fait partie intégrante de leur vie au quotidien. La différence entre l'emprunt d'un kender et le vol d'un roublard est à la fois subtile et importante. Malheureusement, seuls les kenders la comprennent.

Dès lors qu'un kender se lie d'amitié, sa loyauté est hors pair. Avec le temps (ce qui demande une bonne dose de patience aux membres des autres races), les kenders nouent des liens durables avec leurs compagnons. Ils n'ont pas peur pour eux-mêmes, mais parfois pour leurs compagnons, ce qui les invite à davantage de modération. Ils pleurent sincèrement les amis perdus, et la simple vue d'un kender empli de chagrin suffirait à faire fondre en larmes les personnages les plus insensibles.

Composante essentielle de leur nature curieuse, les kenders ont développé une immunité contre la terreur. Ce courage leur donne une assurance qui les rend efficaces dans les situations sous pression. Les kenders réagissent avec pragmatisme à presque toutes les situations, faisant montre d'un courage qui leur vaut rapidement le respect de ceux qui en sont les témoins. En ces rares cas où les kenders ressentent la peur, ils l'attribuent à une étrange sensation au niveau du ventre, qu'ils mettent parfois sur le compte de ce qu'ils ont mangé.

Les kenders ont un vrai talent pour ce qui est de sonder les sentiments d'insécurité, de paranoïa et de parti pris d'autrui. Peut-être s'agit-il là de compenser leur frêle stature. Ce sont les maîtres de l'insulte, qui l'ont élevée au rang de forme d'art. Leurs sarcasmes décontenancent parfois tant leurs victimes qu'elles en oublient des années d'expérience et de discipline, les poussant vers une colère noire qui ne leur laisse qu'une idée en tête : tuer l'impudent. Qu'il s'agisse d'inciter une foule à des actes de violence ou de se jouer d'un dangereux ennemi, l'offense est l'une des armes les plus puissantes de l'arsenal du kender.

Description. Malgré leur faible corpulence, les kenders sont musclés et agiles. Hommes et femmes mesurent entre 1,05 m et 1,20 m, mais certains spécimens atteignent 1,50 m. Ils pèsent entre 40 et 50 kilos. La couleur de leurs yeux va du bleu pâle au noisette, et

Insultes et compétence Bluff

Bien que les kenders soient particulièrement doués dans ce domaine, n'importe quel personnage peut effectuer un test de Bluff pour offenser un adversaire. La cible de ce test doit voir et entendre l'offenseur, mais il doit également s'agir d'une créature intelligente qui comprend la langue du personnage. Les créatures immunisées contre les effets mentaux sont également immunisées contre cet usage de la compétence Bluff.

Injures. Pour insulter un adversaire au combat, effectuez un test de Bluff opposé à un test de Psychologie joué par la cible. Si le résultat du premier dépasse celui du second, la cible est irritée et subit un malus de –1 aux jets d'attaque et à la CA jusqu'à la prochaine action du personnage. Cependant, même si un ennemi ainsi distrait a toutes les chances de s'en prendre à l'offenseur, rien ne l'y oblige.

Cette utilisation de la compétence Bluff se fait au prix d'une action simple mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

leurs cheveux sont blond roux, châtains ou bruns, voire roux ou cuivrés. Les cheveux très courts sont populaires dans l'ouest, mais les kenders de l'est préfèrent les porter longs. En tout cas, leur chevelure est souvent tressée et décorée. Ils adorent les vêtements flamboyants, préférant les couleurs osées et les modes avant-gardistes au bon goût. Conscient de l'importance des premières impressions, le kender met en ordre ses vêtements, se recoiffe et se présente en tendant la main lorsqu'il est confronté à un inconnu. Chacun a son style vestimentaire, mais tous ont un trait commun. Les vêtements de tous les kenders sont pourvus de très nombreuses poches qui renferment leurs babioles préférées.

Les kenders ont une voix aiguë qui se fait plus stridente et railleuse quand ils sont en colère, surtout s'ils s'en prennent verbalement à leur victime. Avec l'âge, leur voix devient plus grave mais conserve un incroyable registre. Ils imitent facilement les cris des animaux et des oiseaux. Quand ils sont excités, les kenders parlent en un flot ininterrompu de paroles et très bruyamment. Leurs conversations n'ont ni queue ni tête et passent rapidement du coq à l'âne. Ils sont incapables de garder un secret et révèlent joyeusement toutes sortes d'informations personnelles (au sujet de leurs compagnon, par exemple).

L'espérance de vie maximale des kenders est supérieure à 100 ans et ils apprécient les petits moments de la vie jusqu'à leur dernier soupir. Ils sont adultes à l'âge de 20 ans environ, quand viennent les premières envies de partir, et deviennent des vieillards vers 70 ans, lorsqu'ils n'ont plus la bougeotte et décident de s'installer (bien que certains kenders ne le fassent pas). Ils vieillissent très bien, dévoilant pattes d'oie, rides du rire autour des yeux et tempes grisonnantes avec l'âge. Ils respectent profondément leurs anciens car il est rare qu'un kender survive à 50 années de pérégrinations.

Relations avec les autres races. Les kenders s'entendent bien avec tout le monde, mais ils n'hésitent pas à faire part de leur mépris pour ceux qui font du mal à leurs amis. Quand ils croisent le chemin de nouvelles personnes (quelle que soit leur race), les kenders n'y réfléchissent pas à deux fois avant de tendre la main et de se présenter. Quand des kenders se retrouvent, il leur faut des heures pour démêler leurs liens de parenté (qui passent presque toujours par l'oncle Épinglette) et comparer les merveilles que renferment leurs poches.

Les membres des autres races n'apprécient pas autant les kenders que ceux-ci les aiment. Les Silvanesti les prennent pour des insectes nuisibles et n'aiment pas qu'on leur rappelle que Balif, l'ami et le compagnon du grand fondateur elfe Silvanos, était un kender. Bien que certains Qualinesti trouvent les kenders amusants et admirent leur sens de la loyauté, la plupart trouvent leur comportement déroutant, voire pénible. Les nains des collines et les nains des montagnes les considèrent comme des « bons à rien, de paresseuses poignées de porte », des voleurs en somme. Les humains qui ont l'esprit étroit, des Solamniques aux Ergothiens, ne les apprécient pas et les trouvent nuisibles. Par contre, les kenders s'entendent bien avec les gnomes car les deux races font preuve d'une grande curiosité. Les Kagonesti, qui pensent que les possessions matérielles sont éphémères, et les hommes des plaines, qui considèrent que les « fous » sont bénis des dieux, sont toujours heureux de se joindre à un kender en voyage ou de l'accueillir dans leur foyer. Ogres, gobelins et draconiens pensent qu'un bon kender est un kender rôti.

Mais les plus sages membres de toutes les races savent pertinemment que les kenders sont les innocents du monde et que ce dernier perdrait beaucoup s'ils le quittaient.



Kenders

Alignement. Les kenders tendent vers la neutralité. Ils ne se considèrent pas comme des criminels et méprisent d'ailleurs les « voleurs ». Quand une loi leur parait injuste (comme lorsque les Istariens voulurent imposer plus lourdement leur commerce), les kenders ne l'observent pas (les Istariens finirent par exonérer les kenders d'impôts et de droits de douane). Les kenders maléfiques sont extrêmement rares car ils ont habituellement une haute opinion de la vie et de la liberté. Du reste, ils sont quasiment incorruptibles (comme l'ont découvert les dieux des Ténèbres).

Territoires. Au début de l'Ère des Mortels, Kenderfoule fut dévastée par le dragon rouge Malystryx, qui ne laissa derrière lui que la carcasse calcinée de la ville. Les habitants partirent en direction de l'ouest, où ils furent finalement accueillis par leurs frères de Hylo, sur l'île de l'Ergoth du Nord. La société kender est bien différente des autres cultures d'Ansalonie, car il s'agit d'une omnigarchie au sein de laquelle chacun règne. Chaque individu fait ce qui lui plaît tant qu'il ne nuit pas à son prochain. Cependant, on trouve des kenders dans toute l'Ansalonie (principalement parce que leur goût des voyages les conduit partout), mais la plupart des habitants du continent soufflent enfin quand les incorrigibles kenders décident de plier bagages.

Religion. Bien que les kenders reconnaissent tous les dieux (histoire de ne pas les froisser), ils rendent plus particulièrement hommage à Branchala, Chislev, Mishakal et Gilean. À leurs yeux, Reorx est un grand-père grommelant mais bienveillant, mais ils ne le prient pas spécialement. Les aventures du célèbre Tasslehoff Racle-Pied et ses nombreux récits ont fait de Fizban le Fabuleux un véritable dieu dans certaines couches de la société kender.

Langues. Les kenders possèdent leur propre langue, le kender, mais ils parlent également le commun. Ils adorent les histoires et autres contes, et utilisent rarement le kender quand ils sont en compagnie d'étrangers.

Noms. Tous les kenders ont un prénom, ainsi qu'un nom de leur choix qui leur colle mieux à la peau (en termes d'exploits, de hauts-faits et de conception de la vie). Ils ont aussi l'habitude de reprendre les noms de héros populaires pour hériter d'une partie de la bonne réputation de leur propriétaire original. D'ailleurs, il n'est pas rare de croiser la route de kenders qui portent tous le même nom. Les jeunes sont généralement influencés par leurs anciens ou leurs parents. L'importance des liens familiaux veut souvent dire que le kender conservera son nom de famille par loyauté pour les siens.

Prénoms masculins. Arlie, Buckeran, Jackin, Kronin, Malon, Pentrien, Tarli, Tasslehoff, Tekel, Tobin.

Prénoms féminins. Amari, Ambre, Athola, Catt, Emla, Ethani, Juniper, Mela, Paxina, Teeli.

Noms Choisis. Cheveu de Feu, Doigts Agiles, Énigme, Pas Feutré, Plume Rouge, Poches Trouées, Racle-Pied, Rapide, Yeux Clairs.

Aventuriers. Tous les aventuriers kenders assouvissent leur manie des voyages, période de leur vie marquée par un extraordinaire besoin d'exploration et de découverte. Cette « phase » dure généralement jusqu'à la fin de leur vie. Aucune autre race n'aime davantage le style de vie des aventuriers que les kenders.

Traits raciaux des kenders

- +2 en Dextérité, –2 en Force, –2 en Sagesse. Rapides et agiles, les petits kenders sont plus habiles

Les kenders affligés

Lorsque le dragon Malystryx rasa Kendermore, il fit plus que réduire la ville en cendres, il y éteint l'étincelle qui animait chaque kender. Seuls les kenders qui vivaient en ces lieux durant l'attaque furent affectés. Les malades virent leur courage et leur curiosité anéantis, leur joie de vivre envolée. Soudainement, ces kenders devinrent des gens ordinaires, inquiets, anxieux et maussades. Ils ne font rien pour attirer l'attention et sont toujours les premiers à prendre la poudre d'escampette en cas de danger.

Les kenders affligés portent des vêtements sombres qui leur permettent de se fondre dans les ombres. En outre, ils ne s'intéressent ni aux poches ni aux bourses. Ils restent de marbre face à une jolie babiole et n'ont pas pour habitude de laisser leurs mains traîner dans les poches d'autrui. Leurs rangs n'abritent aucun « emprunteur ». Quand ces kenders volent quelque chose, ils savent parfaitement ce qu'ils font et pourquoi.

Les kenders affligés ne voient pas l'intérêt d'injurier leurs ennemis lorsqu'ils peuvent se cacher ou les neutraliser. Bien que d'autres races apprécient le comportement étonnamment calme de ces kenders, elles réalisent vite qu'elles sont mal à l'aise en leur compagnie. Le regard d'un kender affligé est dénué de joie ou de vie. En outre, il est beaucoup plus calculateur et froid que le kender habituel.

Certaines organisations travaillent à un moyen de guérir les kenders. D'ailleurs, plusieurs gnomes ont fait de la recherche du sérum leur quête personnelle. D'autres pensent que cette maladie est en fait une malédiction, et des kenders « sains » se démènent pour trouver le moyen de la lever. Certains procédés fonctionnent, d'autres non, mais personne n'a baissé les bras jusqu'à présent.

Traits raciaux. Les kenders affligés présentent les traits raciaux des kenders, à l'exception de ce qui suit :

- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Escalade et Saut. Les kenders affligés font tout leur possible pour ne pas se faire remarquer.
- Les kenders affligés n'ont pas de bonus aux tests de Bluff visant à railler quelqu'un et n'ont pas le courage des kenders ordinaires. Ils n'ont pas de problème de concentration et ne subissent donc pas de malus aux tests de la compétence éponyme.

que forts. Poussés par une insatiable curiosité, ils ne songent pas aux conséquences de leurs actes.

- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les kenders ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base est de 6 mètres.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Grâce à leur éternel optimisme et a leur foi en chacun, les kenders sont particulièrement doués pour survivre dans un monde qui leur est souvent hostile.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection. Ils ont une vue remarquable.
- Bonus racial de +2 aux tests de Crochetage et Escamotage. Ils font preuve d'une curiosité instinctive dès qu'il s'agit de trouver ce qui se cache derrière une porte fermée ou dans les poches de quelqu'un. Les kenders utilisent ces deux compétences comme s'ils étaient formés à son utilisation, même s'ils ne possèdent pas le moindre degré de maîtrise.
- *Manque de concentration.* Les kenders sont victimes d'un malus racial de –4 aux tests de Concentration. Ils ne manquent pas de talent magique à proprement parler, mais leurs facultés de concentration ne les poussent pas à emprunter une carrière de lanceur de sorts.
- *Injures.* Les kenders comprennent parfaitement les motivations et les humeurs des autres races. Ils peuvent donc profiter de cette intuition pour vomir un flot de sarcasmes, d'insultes et de commentaires crus en direction d'une victime qui risque d'en perdre son sang-froid. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff visant à railler quelqu'un.
- *Courage.* Les kenders sont immunisés contre la terreur, quelle soit d'origine magique ou non.
- *Langues.* D'office : kender et commun. Supplémentaires : nain, ergothien, elfe, gobelin et solamnique.
- *Classe de prédilection.* Roublard.

Nains

Les nains de Krynn sont des individus travailleurs, dotés d'une solide réputation de bâtisseurs de talent et d'artisans d'exception. Préférant vivre sous terre, de nombreux clans s'installent au sein même des montagnes, dans des forteresses creusées à même la pierre. Cependant, certains nains se sont établis dans les collines et ont pris le parti d'entretenir des relations avec les autres races plutôt que de s'isoler du monde.

Tous les nains partagent les caractéristiques qui suivent, certaines variant néanmoins selon l'espèce à laquelle on a affaire.

Personnalité. Aux yeux des étrangers, les nains semblent souvent austères et taciturnes, mais ce n'est là qu'une façade. En fait, ils sont extravertis et d'humeur joviale quand ils sont entre amis, riant à gorge déployée à la moindre plaisanterie. Même les nains au cœur tendre déploient de gros efforts pour paraître bourrus à souhait, car ils n'aiment pas partager leurs émotions. Tous s'enorgueillissent de leur barbe, la portant longue et soignée. Leur nature fait qu'ils aiment les pierres et métaux précieux, leur conférant une véritable valeur monétaire.

Description. Les nains mesurent entre 1,20 m et 1,35 m, mais certains individus frisent 1,50 m. Leur largeur d'épaules et leur ossature sont telles qu'ils pèsent presque autant que les humains. Leur peau est brun clair (mais il existe des nuances selon le clan et la famille). Quant à leurs cheveux, ils sont généralement bruns, noirs, gris ou (plus rarement) blancs. Le registre de leur voix est très variable, et même celle des femmes va du grave à l'aigu. Les chants rythmiques des nains exploitent tous les registres existant, ce qui produit parfois des effets surprenants.

Les hommes ont une longue barbe, très fournie, dont ils sont très fiers et dont ils prennent le plus grand soin. De leur côté, les femmes se laissent pousser des touffes de poils sur les joues.

Relations avec les autres races. Les nains ne s'entendent pas très bien avec les membres des autres races, auxquelles ils trouvent toujours quelque chose à reprocher. Les gnomes constituent un peuple souterrain travailleur, comme eux, mais leur émotivité et leur langue un peu trop bien pendue ont tendance à leur taper sur les nerfs. Les nains admirent les elfes pour le travail de leurs artisans, mais ils trouvent ces créatures maigrichonnes beaucoup trop arrogantes. Les humains sont certes productifs, mais les nains les trouvent lunatiques et ne leur accordent pas la moindre once de confiance. Pour ce qui est des kenders, ils n'affichent pas la moindre qualité susceptible de les racheter à leurs yeux. Enfin, ogres, minotaures et draconiens sont des créatures maléfiques qu'il faut anéantir à tout prix.

Alignement. Les nains sont loyaux et tendent vers la neutralité. Ceux qui partent à l'aventure sont souvent neutres bons.

Territoires. Les principales terres des nains sont les royaumes montagneux de Thoradin et de Thorbardin, mais il existe des communautés naines disséminées un peu partout sur la surface de Krynn. Thoradin a changé de mains à plusieurs reprises et appartient actuellement au clan Daewar. L'histoire de Thorbardin est beaucoup plus paisible, car ce royaume est resté à l'écart du monde pendant des siècles. Cependant, il a lui aussi connu des troubles récemment. Les nains des collines ont fondé leurs propres royaumes, éprouvant encore de la rancune face à ce qu'ils ressentent comme une trahison des nains des montagnes qui les ont chassés il y a de cela bien longtemps.

Religion. Tous les nains vénèrent Reorx, la Forge, et pensent être des élus créés à son image. Certains se détournèrent complètement de lui suite à l'Été du



Nains

Chaos, mais ces individus restent rares. Les grands halls nains résonnent souvent d'un juron : « Par la barbe de Reorx ! ».

Langue. Le nain est une langue qui a conservé une certaine consistance au fil des âges, sans réelle variation. Les nains des collines et ceux du sombre royaume de Thoradin sont affublés d'un accent, mais tous leurs congénères les comprennent aisément. Les nains apprennent le commun, ainsi que la langue de leurs ennemis (le gobelin ou l'ogre). Nombre d'entre eux apprennent également le langage du marteau, un moyen de communication qui consiste à donner des coups sur un mur en pierre.

Noms. Les nains disposent d'un nom de famille dont ils sont très fiers, sachant que chaque famille appartient à un clan. Chaque enfant reçoit un nom à la naissance, souvent en l'honneur d'un parent ou d'un ancêtre. Cela crée bien sûr un sentiment de confusion parmi les étrangers lorsqu'ils rencontrent plusieurs nains dotés de noms proches ou identiques. Du reste, les nains sont des passionnés de généalogie et s'y retrouvent sans problèmes.

Noms masculins : Barsh, Dunca, Granit, Isarn, Jaspe, Kharzod, Mortar, Rolg, Stanach, Tarn.

Noms féminins : Amelista, Belecia, Grenat, Ivoire, Jetta, Kelida, Mica, Obsidienne, Perian, Rubis.

Noms de clan : Noircharbon, Gardetambour, Fermarteau, Borardoise, Thormuraille.

Aventuriers. Les nains qui partent à l'aventure entament une quête visant à assouvir une vengeance, recherchent des biens qu'on leur a dérobés ou voyagent dans le but de vendre le produit de leur artisanat. Comme il leur semble parfaitement incongru de

Les parias

Un nain qui est banni est à jamais chassé de son clan et de son foyer. Il devient un exilé, un vagabond condamné à parcourir le monde. Un paria est parfois adopté par un autre clan, mais il n'a alors pas de droit de vote au sein de celui-ci et vit essentiellement de la charité.

– Margaret Weis et Don Perrin, *The Doom Brigade*

Comme leur nom l'indique, les parias sont des nains qui ont été chassés de leur clan et de leur foyer. Habituellement, les liens qu'un nain entretient avec son clan et sa famille sont fusionnels. Le bannissement est une condamnation pire que la mort. D'ailleurs, certains nains préfèrent s'ôter la vie plutôt que de vivre dans la solitude.

Les nains des montagnes ne peuvent être bannis que sur décision du haut roi, mais n'importe qui peut porter une accusation. Bien entendu, un nain qui prétend devant le conseil que l'un des siens doit être mis au ban se fait un ennemi à vie. Les nains des collines, qui se trouvent plus progressistes, soumettent l'affaire à un vote, la majorité aux deux tiers des adultes du clan permettant de chasser l'accusé.

Bien que le nombre de parias soit extrêmement faible, ce type d'expulsion explique la vie d'aventurier que mènent certains nains. Certains parias qui croisent la route d'anciens camarades de clan sont pris de honte. D'autres, qui estiment qu'on les a injustement condamnés, entrent dans une rage folle.

s'éloigner de leur clan, ceux qui mènent une existence d'aventurier sont considérés comme des fous par leurs pairs et leur famille.

Traits raciaux. Selon l'espèce, voir ci-dessous.

Nains des montagnes

Les nains des royaumes montagneux ont toujours évolué en marge de la majeure partie de l'Ansalonie. Comme les contacts qu'ils développent avec le monde extérieur tournent souvent court, les nains, parfaitement autonomes, sont prompts à fermer leurs huis et à sceller leurs forteresses pour protéger le mode de vie qu'ils ont depuis l'Ère des Rêves.

Les nains des montagnes sont issus des clans suivants :

Hylar (« le très haut »). Il s'agit là du plus vieux des clans de nains, souvent considéré comme le plus noble. Les halls qu'abritent leurs royaumes montagneux sont les mieux agencés et toujours magnifiques.

Daewar (« le très cher »). Autre clan des plus respectés, les Daewar produisent nombre de grands chefs et guerriers. Ils sont réputés pour leur courage immense et travaillent souvent aux côtés des chefs du clan Hylar.

Klar. Les Klar, jadis clan de nains des collines, furent pris au piège à Thorbardin durant le Cataclysme . Ils ne purent quitter ce royaume lorsque celui-ci fut scellé de l'intérieur. Ils sont réputés pour leur regard hagard et leur barbe rude, mais leur réputation de fous n'est pas méritée. Les croyant du côté des Neidar lors de la guerre de la Porte des Nains (une autre accusation sans fondement), les nains des montagnes les assujettirent et ils vivent depuis dans la servitude. Ce sont de farouches combattants et des amis loyaux. Bien que leur place de serviteurs ne soit pas méritée, nombre soutiennent inconditionnellement leurs maîtres Hylar.

Traits raciaux des nains des montagnes

Les nains des montagnes présentent tous les traits raciaux des nains décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Langues parlées*. D'office : commun et nain. Supplémentaires : géant, gnome et langage du marteau.

Nains des collines

Les nains des collines ont quitté leurs halls souterrains pour exercer leurs talents dans le vaste monde. Ils partagent les même traits que leurs cousins des montagnes, mais ils acceptent plus facilement les autres races et cultures.

Tous sont issus du clan *Neidar* (« le très proche »). Ils entretiennent une vieille querelle avec les nains des montagnes, qui date de l'ère du Cataclysme. En effet, ils les accusent d'avoir clos les huis de Thorbardin devant eux lorsqu'ils voulurent trouver refuge après le Cataclysme. Pour leur défense, les nains des montagnes prétendent qu'ils n'avaient les ressources que pour nourrir leur leurs, et que s'ils les avaient laissés entrer, tous auraient certainement souffert de la faim.

Traits raciaux des nains des collines

Les nains des collines présentent tous les traits raciaux des nains décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- *Langues parlées*. D'office : commun et nain. Supplémentaires : elfe, gobelin et ogre.

Nains noirs

Les nains noirs comprennent deux clans de nains des montagnes qui ont fait le choix de vivre dans l'obscurité. Pris pour des fous par les autres nains, ils sont connus pour leurs agissements maléfiques et meurtriers. Ils sont loyaux au haut roi et à la race naine, mais n'en ont pas moins trahi les leurs à plusieurs reprises.

Theiwar (« l'ingrat »). Clan de nains noirs, les Theiwar devinrent allergiques à la lumière du soleil durant les dernières années de l'Ère des Rêves. Des siècles d'unions consanguines et d'isolement leur ont conféré des traits qui les différencient de leurs cousins. Les Theiwar ont la peau très pâle et comptent un bon nombre d'albinos en leur sein. Ils constituent également le seul clan de nains qui s'intéresse à la magie, ce qui les distingue là encore de leurs cousins.

Daegar (« le très profond »). Durant l'Ère des Rêves, les Daegar constituaient un noble clan qui combattit dans le camp des Hylar et de leurs cousins. Après s'être joints aux rebelles Theiwar, ils furent bannis dans les profondeurs des montagnes. Au beau milieu de l'Ère du Pouvoir, ils s'unirent aux Theiwar et devinrent comme eux. Les autres clans qualifient souvent les Daegar de « Dewar » (mélange de Daegar et de Theiwar) car ils sacrifièrent la pureté de leur clan pour devenir des nains noirs.

Traits raciaux des nains noirs

Les nains noirs présentent tous les traits raciaux des nains décrits dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Constitution, –4 en Charisme. Les nains noirs sont solidement charpentés, mais aussi bourrus et réservés.
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Perception auditive. Les nains noirs sont passés maîtres dans l'art de se cacher dans l'obscurité et font de parfaits espions.
- *Sensibilité à la lumière*. Les nains noirs subissent un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, sauvegardes et tests quand ils sont exposés à une lumière vive (comme les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*).
- *Classe de prédilection*. Roublard.

Nains des ravins

Les *Aghar* (« les tourmentés »), ou nains des ravins comme on les appelle plus fréquemment, constituent une race bâtarde de survivants. Bien qu'ils disposent d'une tradition orale très riche (ils adorent raconter des histoires), il n'existe pas deux clans de nains des

ravins qui soient d'accord sur les détails précis de leurs origines ou de leur histoire. Le récit « officiel » de l'apparition de ces nains figure dans les annales de l'*Iconochronos* d'Astinus. Selon cette œuvre, les nains des ravins sont le fruit de l'union de gnomes et de nains dans les années qui suivirent la transformation des gnomes par la Gemme Grise de Gargath. Ces « nains-gnomes » héritèrent des pires traits de chacune des deux races et les malheureux furent chassés par les leurs. Plus tard, les humains les qualifièrent de « nains des ravins », ce qui décrit aussi bien leur statut que leurs conditions de vie misérables.

Personnalité. La description qui suit résume l'ensemble des individus de cette race : les nains des ravins sont pourvus d'un instinct de survie exacerbé, ils sont très orgueilleux, leur endurance n'a pas de limites, leur apparence est pitoyable, ils manifestent un désir de vivre sans précédent, et leur ingéniosité est quasi inexistante (mais tout de même supérieure à leur intelligence). La pierre angulaire de cette race est simplement la survie. Les nains des ravins font donc tout ce qui est en leur pouvoir pour rester en vie. Quand un danger se profile à l'horizon, leur première réaction est de s'enfuir aussi vite que possible, ou de rester prostrés en gémissant s'ils ne peuvent se sauver. Cependant, ils ne sont pas totalement impuissants. Acculés, ils combattent férocement, avec tout le désespoir d'un rat pris au piège. Toutes les tactiques sont alors bonnes pour rester en vie : mordre, ronger, griffer et frapper. Le « combat de rue » est la seule méthode que connaissent les nains des ravins.

Leur stupidité est légendaire dans toute l'Ansalonie. À titre d'exemple, leur système de dénombrement inclut le « un » qui désigne une chose, et le « deux » qui désigne tout le reste.

Malgré l'opinion qu'ont d'eux les autres races, les nains des ravins sont extrêmement fiers et agissent avec le plus grand des sérieux. Ils ne plaisantent pas en matière de survie, et nulle autre race ne possède d'ailleurs leur talent en la matière.

Description. Les nains des ravins sont petits et trapus. Ils mesurent 1,20 mètre en moyenne pour un poids de 50 kilos environ, sachant que les femmes sont légèrement plus petites que les hommes. Physiquement, ils sont semblables aux autres nains, mais leur corps est fréquemment recouvert de cicatrices, de furoncles, de verrues, de plaies et de crasse, principalement en raison de leurs conditions de vie sordides. La couleur de leur peau va du brun olive au crème en passant par le brun-gris. Parfois, ils sont tachetés ou mouchetés. Les hommes ont une longue barbe mal soignée, alors que les joues des femmes arborent des touffes de poils fins. La couleur de leurs cheveux varie du blond au brun crasseux, en passant par le roux, le gris ou le noir. Enfin, la palette de couleurs de leurs yeux va du bleu aqueux au vert terne en passant par le brun et le noisette. Moins imposants et trapus que les nains, ils possèdent de longs doigts fins, ce qui est également valables pour leurs bras et jambes. Par contre, ils sont souvent bedonnants. Ils portent tout ce qui leur tombe sous la main, sans vraiment se soucier de savoir si l'objet en question est véritablement un vêtement ou non.

Relations avec les autres races. Bien que l'on trouve des nains des ravins dans toute l'Ansalonie, ils n'y sont pas spécialement les bienvenus. En effet, dès lors qu'ils s'installent dans un endroit, il est extrêmement difficile de les en déloger. Les indigènes font alors contre mauvaise fortune bon cœur en confiant aux intrus des tâches domestiques, dont ils ne sont que trop heureux de se charger. Curieusement, les nains des ravins comptent parmi les meilleurs cuisiniers d'Ansalonie.

Alignement. La survie est à des lieues de toute forme de loi, ce qui explique que le concept de « règles codifiées » soit totalement étranger aux nains des ravins. Ces derniers adoptent généralement un comportement chaotique, et ne font guère de différence entre les forces du Bien et du Mal, qui de toute façon ne se soucient guère des Aghar.

Territoires. Les cataclysmes et autres guerres qui constituent de véritables fléaux pour le reste du monde sont autant de bénédictions pour les nains des ravins. En effet, ces derniers trouvent toujours le moyen de s'installer dans les villes et villages en ruine. Ainsi, l'ancienne Xak Tsaroth et les égouts de cités comme Palanthas abritent de nombreux représentants de cette race. Privés de réelle patrie et de culture, les nains des ravins adoptent habituellement les coutumes de leur résidence.

Religion. Les nains des ravins sont persuadés que Reorx, la divinité tutélaire de tous les nains et gnomes, les a abandonnés. Pour combler le vide laissé par sa défection, les nains des ravins se tournent vers les esprits d'ancêtres défunts censés les protéger et assurer leur survie. Les Aghar pensent que les objets inanimés peuvent être imprégnés de la puissance des esprits ancestraux, qu'ils confèrent parfois à leur possesseur. Par exemple, un lézard mort présentera peut-être de formidables propriétés de guérison (du moins, pour les nains des ravins). D'autres races interprètent cette croyance comme une preuve supplémentaire de la stupidité des Aghar, qui ne se préoccupent de toute façon pas de ce qu'on pense d'eux. Leur foi leur suffit bien comme ça.

Langue. La langue des Aghar, connue sous le nom de langage des ravins, est stridente, compliquée et parfaitement incompréhensible pour les étrangers. Il ne s'agit pas d'une langue à proprement parler, car les Aghar s'approprient les expressions d'autres langues, si bien que leur patois est en perpétuelle évolution. Du reste, les nains des ravins font montre d'une inventivité remarquable. Ceux qui vivent près de communautés elfes disposent d'une langue qui ressemble à de l'elfe véritablement massacré, ceux qui vivent entourés de nains parlent un nain parfaitement dénaturé, etc. Le langage des ravins évolue à une vitesse telle que les érudits sont incapables de l'étudier.

Lorsque deux groupes de nains des ravins se rencontrent, leurs dialectes respectifs fusionnent en quelques jours, donnant ainsi naissance à un nouveau patois.

Noms. Les nains des ravins tirent leur nom de leurs parents, de leurs « amis », de leurs maîtres ou d'eux-mêmes. Du reste, ils en changent sur un simple coup de tête et les étrangers en sont parfois responsables. Par exemple, il suffit qu'un humain dise à un nain des ravins : « Dégage de mon chemin, vermisseau ! », pour que le nom se transmette de génération en génération. En général, le nom d'un nain des ravins est un mot composé de deux syllabes qui peut avoir un sens ou présenter une belle sonorité.

Noms masculins : Blip, Bron, Clout, Gandy, Glitch, Pook, Rounce, Scrib, Seston, Tunk.

Noms féminins : Bruze, Bupu, Fandy, Gata, Meany, Pert, Stura, Vilga, Zaka.

Noms de clan : Brap, Bulp, Clang, Clug, Hurk, Migan, Pland, Slik, Tega, Zang.

Aventuriers. Guerrier et roublard sont les classes que choisissent le plus souvent les nains des ravins les plus intrépides, mais il existe également des rôdeurs et barbares, quoique dans des proportions plus faibles, chargés de la protection du clan. S'ils sont incapables de réaliser les efforts mentaux requis pour manipuler la magie profane, les nains des ravins font de bons prêtres et mystiques. Bien que leur foi s'appuie essentiellement sur la superstition, les prêtres aghar vénèrent pleinement toute divinité susceptible de les écouter.

Traits raciaux des nains des ravins

Les personnages nains des ravins présentent les traits raciaux suivants et non ceux des nains du *Manuel des Joueurs.*

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, –4 en Intelligence, –4 en Charisme. Les nains des ravins sont agiles et leur instinct de survie leur permet de prospérer dans les régions hostiles. Par contre, ils ne sont guère intelligents et décidément peu versés dans l'art des mondanités. Si vous tirez les caractéristiques de votre personnage, toute valeur réduite à 2 ou moins par ces modificateurs raciaux doit être ramenée à 3.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les nains des ravins bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base est de 6 mètres.
- *Instinct de survie.* Les nains des ravins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Survie. Ils peuvent user de la compétence Survie en ville pour se procurer de la nourriture et des produits de première nécessité.
- *Robuste.* Les nains des ravins résistent aux effets des maladies et du poison. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur visant à résister aux maladies et au poison.
- *Piteux.* La diplomatie des nains des ravins s'appuie sur la flatterie, les supplications, les pleurs, les gémissements et les prières, mais ils l'ont élevée au rang d'art. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Diplomatie visant à convaincre un ennemi de ne pas leur faire de mal.
- *Lâche.* L'Intimidation et les effets de terreur marchent particulièrement bien contre les nains des ravins. Ils subissent un malus de –4 aux tests de niveau visant à résister aux tests d'Intimidation et aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.
- *Langues.* D'office : commun et langage des ravins. Supplémentaires : aucune.
- *Classe de prédilection.* Roublard.

Centaures

Les centaures constituent une race de créatures qui ont la tête, les bras et le torse d'un humain, mais le corps d'un cheval. Ils vivent depuis des siècles dans les terres sauvages et reculées d'Ansalonie. Bien qu'ils ne soient pas particulièrement intelligents ou vertueux, leur race compte parmi les plus fières et nobles de Krynn. Ce sont hédonistes qui aiment les plaisirs de la vie, comme le vin, la musique et la nourriture.

Personnalité. Les centaures vivent dans le plaisir, espérant que chaque journée leur permettra de s'adonner à tous leurs loisirs, qu'il s'agisse d'entendre de nouveaux contes ou de se lancer dans une nouvelle histoire d'amour. Les centaures sont accommodants et de nature pratique. Peu de troupeaux disposent donc d'un ensemble de lois strictes. En ce qui concerne l'apparence personnelle, ce sont des créatures vaniteuses. Qu'il s'agisse de blessures de guerre ou de simples tatouages, les cicatrices les dégoûtent. Ils apprécient les trésors et conservent leurs biens personnels dans des sacs en cuir ou les cachent dans des arbres creux.

La voix des centaures est grave et timbrée, et leurs phrases semblent très maniérées aux oreilles d'étrangers. En fait, ils parlent une version archaïque du commun que l'on comprend facilement mais qui paraît un peu vieillotte pour leurs protagonistes contemporains. Par exemple, ils font un usage abusif du vouvoiement.

Description. Le centaure a le corps d'un cheval sur lequel semble fixée la partie supérieure d'un humain. Une longue chevelure lui court sur le dos, à la manière d'une crinière. Les mâles ont un large torse, des muscles saillants et un beau visage anguleux. Les femelles sont gracieuses et agiles, elfes comme humains trouvant leurs traits séduisants.

La couleur de la partie équine de la créature va du blond au noir. Elle peut être pommelée, mais cela est rare. S'ils ont les cheveux foncés, la couleur de leur peau va du blanc au hâlé. Ils ont généralement les yeux bruns ou bleus, mais chez certains spécimens, ils

sont noirs, verts ou violets. Les centaures ne comprennent pas la pudeur des autres races et ne portent de vêtements que lorsque le temps l'exige. Cependant, ils aiment parer leur corps de bijoux, de fleurs et autres babioles.

Relations avec les autres races. Les centaures s'entendent bien avec les kenders et les elfes, même s'ils trouvent les premiers trop frivoles et les seconds trop sérieux. Ils voient les nains et les minotaures comme des créatures hideuses, entêtées et querelleuses.

Alignement. Ne connaissant ni règles ni lois, les centaures tendent vers un alignement chaotique, généralement bon.

Territoires. On trouve des troupeaux de centaures dans toute l'Ansalonie. Ils parcourent les lieux de pâture et les forêts qui s'élèvent à l'écart des communautés des autres races. Ce sont des nomades qui migrent quand la nourriture se fait rare ou lorsque des intrus envahissent leur territoire. L'espèce la plus connue est l'Abanasinien. Ces centaures vivaient jadis dans les plaines d'Abanasinie, mais ils migrèrent vers le sud, chez les Qualinesti, puis traversèrent les forêts d'Ansalonie.

Centaure

Religion. Les centaures sont de confession animiste et voient un esprit sacré en toute chose. Ainsi, on trouve habituellement des druides et non des prêtres au sein de leurs communautés. Parmi ceux qui se tournent vers la prêtrise, la plupart vénèrent Habbakuk, Chislev ou Mishakal.

Langues. Les centaures n'ont pas de langue, mais ils parlent une forme très archaïque du commun. Généralement, ils parlent couramment les langues de leurs voisins. Ainsi, les centaures d'Abanasinie connaîtront peut-être l'abanasinien, le qualinesti et le silvanesti, alors que ceux des plaines de Poussière connaîtront plus vraisemblablement le langage des glaces et le kharolien.

Noms. Les centaures sont baptisés par les anciens du troupeau, selon les saisons et l'apparence du ciel au moment de leur naissance. En outre, les adultes prennent le nom de l'un de leurs parents en qualité de nom de famille (les hommes utilisent le nom de leur père ou de leur grand-père, et les femmes celui de leur mère ou de leur grand-mère). Quelques-uns se tournent vers le nom d'un époux ou d'une épouse. Par exemple, un tel centaure se fera appeler Typhion, mari de Lorietta.

Noms masculins. Aegion, Chrethon, Gyrtomon, Leodippos, Menelachos, Nemeredes, Orsiphants, Trephas, Udaeus, Xagander.

Noms féminins. Archala, Caitriona, Eliae, Gelasie, Jacinthe, Lorietta, Mnémosyne, Sacharissa, Vanora, Yolande.

Aventuriers. La nature passionnée des centaures les pousse facilement à l'aventure. Ambition, manie des voyages, amour ou vengeance peuvent forcer un centaure à mener une vie de vagabond. Même dans les contrées où ils sont méconnus, les héros centaures peuvent trouver l'aventure. Les longs voyages ne leur font pas peur et un jeune centaure animé du désir de parcourir le monde partira sans doute loin de chez lui.

Traits raciaux des centaures

- +8 en Force, +4 en Dextérité, +4 en Constitution, –2 en Intelligence, +2 en Sagesse. Les centaures sont aussi forts et robustes qu'un cheval, mais leurs conceptions hédonistes n'en font pas de grands penseurs.
- Grande taille. Malus de –1 à la CA et aux jets d'attaque, malus de –4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte, peut transporter une charge triple de celle d'une créature de taille M (voir le Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*).
- Humanoïde monstrueux. Les centaures relèvent du type humanoïde monstrueux.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,50 m.
- La vitesse de base au sol d'un centaure est de 15 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un centaure débute avec 4d8 DV raciaux. Il tire le maximum de points de vie du premier dé de vie et effectue les jets de dé habituels pour les autres. Il joue également tous les dés de vie de ses niveaux de classe, sans prendre le maximum de points de vie du premier. Ses dés de vie raciaux lui confèrent également un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réf +4, Vig +1 et Vol +4. Les centaures dotés de niveaux de classe ajoutent leurs bonus de base à l'attaque et bonus de base aux sauvegardes à leur bonus à l'attaque et à leurs sauvegardes de race.

- Compétences. Les dés de vie d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive et Survie. Il ne bénéficie pas du multiplicateur de x4 appliqué aux points de compétence acquis avec le premier niveau de classe.
- Dons. Les dés de vie d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui confèrent deux dons. Un centaure doté de niveaux de classe gagne des dons selon son total de dés de vie, pas son NGE (un rôdeur centaure de niveau 5 a 9 DV, 4 de centaure et 5 de rôdeur, et quatre dons). Le personnage gagne Maniement des armes courantes et Maniement d'une arme de guerre (épée longue, arc long, arc long composite, arc court, arc court composite) en qualité de dons supplémentaires. Les centaures comptent parmi les meilleurs archers de Krynn.
- Attaques naturelles. Un centaure peut user de ses sabots en qualité d'armes naturelles, portant alors deux attaques infligeant 1d6 points de dégâts chacune. Il peut attaquer à l'aide d'une arme en utilisant son bonus à l'attaque normal et porter deux coups de sabot en qualité d'attaques secondaires (malus de –5 aux jets d'attaque et bonus de Force réduit de moitié aux jets de dégâts).
- Armure naturelle. Les centaures sont pourvus d'un cuir épais, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +3 à la CA.
- Comme il s'agit de créatures non humanoïdes de taille G, les centaures portent une armure adaptée à leur corps. Ce type d'armure coûte quatre fois plus cher et pèse le double de son équivalent de taille M.
- *Langages.* D'office : commun et sylvestre. Supplémentaires : abanasinien, elfe, gobelin et ogre.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur. La classe de rôdeur d'un centaure multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau.* +2. Un centaure a un niveau global équivalent (NGE) égal à 6 plus ses niveaux de classe (ainsi, un rôdeur centaure de niveau 5 a un NGE de 11). Les centaures sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race*, dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître.*

Draconiens

Les draconiens, ou hommes-dragons, arrivèrent sur Krynn vers la fin de l'Ère de Désespérance. Créés à partir d'œufs de dragon bons volés et corrompus par un procédé relevant de la magie noire, les draconiens servirent de troupes de choc et de forces spéciales lors de la guerre de la Lance. Les forces draconiennes dispersées qui survécurent au conflit s'implantèrent dans les coins les plus reculés de l'Ansalonie. Certains complotent encore pour s'emparer de communautés elfes ou humaines, alors que d'autres évitent tout contact avec les autres races.

Pendant la guerre du Chaos, un groupe de draconiens découvrit une couvée d'œufs renfermant des femelles. Ils fondèrent une nation draconienne à



Draconiens

Teyr et ses environs assurant ainsi la pérennité de leur race et un avenir en Ansalonie.

Baaz

Considérés comme des faibles d'esprit et de caractère, les baaz sont les plus nombreux des hommes-dragons. Généralement, ils sont indisciplinés et ont un penchant pour la boisson et la fête, une caractéristique qu'exploitent souvent les officiers humains qui souhaitent enrager leurs troupes avant la bataille.

Personnalité. Les mâles sont superficiels, égoïstes et sadiques. Ils vivent pour les plaisirs de la chair, menant une existence séditieuse quand ils ne se battent pas. Les femelles sont davantage d'humeur égale et diplomates. Elles font preuve d'une meilleure organisation et n'apprécient guère les plaisirs grossiers, même si elles trouvent cela attirant chez les mâles.

Description. Les baaz ont une silhouette vaguement humanoïde, des pieds et des mains griffus de lézard, de fines ailes draconiques et une courte queue trapue. Leur peau recouverte d'écailles est de couleur cuivrée à la naissance, mais elle se ternit et tourne au vert avec l'âge. Les baaz ont une gueule de dragon remplie de petits dents pointues et des yeux rouge vif, le tout leur donnant une sinistre apparence. Peu de différences séparent les hommes et les femmes, mais ces dernières sont généralement de moins grande carrure.

Les baaz aiment les vêtements flamboyants, mais ils peuvent se déguiser en humains ou en elfes en enfilant une robe à capuche.

Relations avec les autres races. La première génération de baaz qui combattit pendant la guerre de la Lance fut élevée et formée dans la haine des races de Krynn (et plus particulièrement des elfes), à l'exception de ceux qui servaient la Reine des Ténèbres. Après la guerre, les baaz ne parvinrent pas à revenir sur leurs croyances. Ils vécurent dans des ruines, loin de la civilisation, ou dans des bâtiments abandonnés, au beau milieu de communautés humaines, se déguisant pour qu'on ne les remarque pas. Certains rejoignirent des bandes de hors-la-loi errant et vivant de vols, de rapines et de meurtres.

Après la guerre du Chaos, de nombreux baaz se mirent au service des nouveaux seigneurs dragons, alors que d'autres migrèrent vers la nation draconienne établie à Teyr. La génération de baaz née durant l'Ère des Mortels est beaucoup plus large d'esprit, mais leurs parents leur transmettent souvent la haine qu'ils éprouvent à l'encontre des elfes.

Alignement. Les baaz sont généralement d'alignement neutre mauvais. Nombre de baaz de l'Ère des Mortels ont adopté une attitude neutre, et quelques-uns (qualifiés de « régressifs ») présentent même l'alignement bon de leurs ancêtres, les dragons d'airain.

Territoires. Au début de l'Ère des Mortels, une nation draconienne fut fondée à Teyr et les baaz d'Ansalonie acquirent une place légitime parmi les véritables races de Krynn.

Religion. Au début de l'Ère des Mortels, les baaz, à l'instar des autres draconiens, commencèrent à rejeter les préceptes qu'on leur avait inculqués et réalisèrent la trahison de Takhisis. Après la guerre des Âmes, ils furent heureux de se débarrasser de la Reine des Ténèbres, même s'ils se cherchent aujourd'hui un nouveau dieu à vénérer.

Langues. Les draconiens n'ont pas de langue à proprement parler, mais ils connaissent celle des prêtres nerakiens. En raison de leur entraînement et de leur organisation, leur langue inclut des mots du jargon et de l'argot militaires.

Noms. Les draconiens de la première génération portent les noms que leur assignèrent leurs créateurs. Ceux-ci reflètent bien évidemment la langue et la culture nerakienes. En raison de leur formation militaire intensive, les baaz (mais c'est également valable pour les autres draconiens) possèdent un nom, un grade et un régiment auquel ils sont assignés. Ainsi sont baptisés les draconiens de Teyr, qui reçoivent un prénom du choix de leurs parents à la naissance. En rejoignant l'armée, le baaz acquiert des « noms de famille » qui reflètent son grade et son régiment. Les noms baaz ne font pas de différence entre mâles et femelles.

Noms baaz. Agrel, Cresel, Drugo, Folketh, Holkforth, Krelkith, Pulk, Riel, Urul, Vlerness.

Aventuriers. Certains baaz quittent la vie structurée qu'offre l'armée pour mener une existence nomade. D'autres s'attachent à une quête particulièrement importante à leurs yeux, parcourant des centaines de kilomètres et patientant des années avant de réaliser leur rêve. Souvent, ces aventuriers se déguisent pour se faire accepter dans un monde qui hait les draconiens.

Traits raciaux des baaz

- +2 en Constitution, –2 en Intelligence, –2 en Sagesse. Les baaz ont hérité de la robustesse de leur ancêtres, mais ils ne sont pas très brillants.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les baaz n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Traits des dragons (Ext). Les baaz sont des créatures issues du type dragon. Ils sont immunisés contre les effets de sommeil et de paralysie. Ils sont dotés des pouvoirs suivants : odorat (18 m), perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m) et vision nocturne.
- La vitesse de base au sol d'un baaz est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un baaz débute avec 2d12 DV raciaux. Il tire le maximum de points de vie du premier dé de vie et effectue un jet de dé habituel pour l'autre. Il joue également tous les dés de vie de ses niveaux de classe, sans prendre le maximum de points de vie du premier. Ses dés de vie raciaux lui confèrent également un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réf +3, Vig +3 et Vol +3. Les baaz dotés de niveaux de classe ajoutent leurs bonus de base à l'attaque et

bonus de base aux sauvegardes à leur bonus à l'attaque et à leurs sauvegardes de race.

- Compétences. Les dés de vie de dragon d'un baaz lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 x (6 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences raciales sont Bluff (mâles), Déguisement, Détection, Diplomatie (femelles), Intimidation et Perception auditive. Il ne bénéficie pas du multiplicateur de x4 appliqué aux points de compétence acquis avec le premier niveau de classe.
- Dons. Les dés de vie de dragon d'un baaz lui confèrent un don. Un baaz doté de niveaux de classe gagne des dons selon son total de dés de vie, pas son NGE. Le personnage gagne Maniement des armes courantes, Maniement des boucliers, Maniement d'une arme de guerre (épée longue) et Port des armures légères en qualité de dons supplémentaires.
- Attaques naturelles. Un baaz peut user de ses griffes et de sa morsure en qualité d'armes naturelles, portant alors deux attaques de griffes infligeant 1d4 points de dégâts chacune (plus le bonus de Force) et une attaque de morsure infligeant elle aussi 1d4 points de dégâts (plus la moitié du bonus de Force). Il peut attaquer à l'aide d'une arme en utilisant son bonus à l'attaque normal et porter une attaque de griffes ou de morsure en qualité d'attaque secondaire (malus de –5 au jet d'attaque et bonus de Force réduit de moitié au jet de dégâts).
- Armure naturelle. Les baaz sont pourvus d'une épaisse peau recouverte d'écailles, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, le baaz est instantanément pétrifié. Si son adversaire lui inflige le coup de grâce à l'aide d'une arme tranchante ou perforante, il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 11 + modificateur de Constitution). En cas d'échec, l'arme est prise dans la statue de pierre et ne peut être dégagée. La « statue » tombe en poussière 1d4 minutes après la mort du monstre (libérant alors l'arme prise au piège). Tant qu'il est pétrifié, un sort de *transmutation de la pierre en chair* permet de rendre son aspect normal au baaz. Il est alors possible de récupérer l'arme, mais le monstre est bel et bien mort. Les objets du baaz (ainsi que ceux qui sont piégés dans son corps de pierre) ne sont pas affectés par la pétrification et la disparition qui suit. Pour rappeler un baaz à la vie, il faut user de *résurrection*, *résurrection suprême* ou *souhait*. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.
- Immunité contre les maladies (Ext). Les baaz sont immunisés contre toutes les maladies.
- Galop. Les baaz sont incroyablement agiles et gagnent Course en qualité de don supplémentaire.
- Vol plané (Ext). Les baaz sont capables de planer grâce aux ailes dont ils sont pourvus, annulant ainsi les dégâts de chute, quelle que soit la hauteur de celle-ci. Ils peuvent couvrir à l'horizontale quatre fois la distance parcourue à la verticale.
- Inspiré par les dragons (Ext). Les draconiens sont attirés par les dragons maléfiques, allant même jusqu'à leur vouer un véritable culte. Lorsqu'un officier draconique se trouve dans leur ligne de mire, ou lorsqu'ils passent à l'attaque sous les ordres d'un dragon, les baaz bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.
- Métabolisme lent (Ext). Les baaz peuvent survivre en se contentant du dixième de la nourriture et de l'eau nécessaires à la subsistance d'un humain.
- Résistance à la magie de 8 + niveau de classe.
- *Langages.* D'office : commun. Supplémentaires : gobelin, nérakien et ogre.
- *Classe de prédilection.* Guerrier. La classe de guerrier d'un baaz multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau.* +1. Un baaz a un niveau global équivalent (NGE) égal à 3 plus ses niveaux de classe. Les baaz sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race*, dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître*.

Kapak

Les kapak sont connus pour leur discrétion, leur ingéniosité, mais également pour cette mauvaise habitude qui consiste à lécher la lame de leur arme afin de l'enduire de venin. Bien qu'ils ne fassent pas preuve d'une grande originalité, les kapak démontrent une cruelle créativité lorsqu'ils mènent à bien leurs missions d'espionnage et d'élimination.

Personnalité. Les kapak aiment être encadrés et le style de vie militaire leur convient parfaitement. Leurs talents innés en matière de discrétion et de boucherie démentent d'ailleurs ce besoin permanent d'ordre. Beaucoup entreprennent une carrière d'assassin, car ils sont particulièrement doués dans l'art de gérer les situations périlleuses et explosives. Les femelles aiment également la structure, mais elles adoptent davantage une attitude protectrice, usant de leurs facultés de guérison naturelles pour porter secours à leur prochain.

Description. Les kapak sont plus grands et draconiques que les baaz. Ils sont dotés d'une longue gueule de reptile, d'une mâchoire garnie de crocs acérés et de cornes. Deux glandes situées dans leur bouche produisent un venin (chez les mâles) ou une salive curative (chez les femelles). Leur peau est recouverte d'écailles de couleur cuivrée et teintées de vert. Enfin, ils possèdent une paire d'ailes de 1,80 mètre d'envergure une fois déployées.

Quand il est en mission de reconnaissance ou d'espionnage, le kapak se vêt de couleurs sombres et ne s'embarrasse pas d'une armure encombrante. Au combat, il enfile une tenue militaire standard mais préfère les armures les plus légères qui n'entravent pas ses

mouvements. Les mâles arrachent souvent un « trophée » aux ennemis qu'ils terrassent, aussi leurs décorations en disent-elles long sur leurs défunts ennemis.

Relations avec les autres races. Les kapak entretiennent des relations tendues avec les baaz en raison de l'infernale rivalité entretenue entre les deux espèces d'hommes-dragons depuis la première génération pour en faire de meilleurs combattants. Cependant, des années de lutte contre un monde hostile ont quelque peu apaisé les tensions. D'ailleurs, à l'Ère des Mortels, les draconiens des deux bords les ont presque oubliées.

Les kapak ne se sentent à l'aise qu'en compagnie d'autres draconiens, car toutes les autres races les considèrent comme des ennemis ou comme de la chair à canon (cela remonte à la guerre de la Lance). Certains s'allient avec des spécimens d'autres races maléfiques (ogres, minotaures, gobelins), mais ils concluent habituellement ce type de pacte par commodité, non par confiance ou par respect.

À l'Ère des Mortels, certains kapak se mirent au service des nouveaux seigneurs dragons, plus particulièrement de Beryllinthranox. Depuis sa mort, la plupart sont retournés à Teyr.

Alignement. Les kapak sont généralement mauvais, surtout la première génération qui fut élevée pour mener la guerre de la Lance. Les nouvelles générations tendent davantage vers la neutralité. Habituellement, ils sont d'alignement loyal.

Territoires. Nombre des kapak ayant survécu ont rejoint leurs frères au sein de la nation draconienne du Teyr.

Religion. Durant l'Ère des Mortels, les kapak ont rejeté leur déesse, Takhisis. S'ils reconnaissent les autres dieux, très peu se tournent vers eux pour obtenir aide ou conseils. Ils sont notamment persuadés que les draconiens doivent prendre leur destin en main.

Langues. Les draconiens n'ont pas de langue à proprement parler, mais ils connaissent celle des prêtres nerakiens. En raison de leur entraînement et de leur organisation, leur langue inclut des mots du jargon et de l'argot militaires. Souvent, les kapak apprennent la langue de leurs ennemis pour mieux les espionner.

Noms. Les draconiens de la première génération portent les noms que leur assignèrent leurs créateurs. Ceux-ci reflètent bien évidemment la langue et la culture nerakienes. En raison de leur formation militaire intensive, les kapak (mais c'est également valable pour les autres draconiens) possèdent un nom, un grade et un régiment auquel ils sont assignés. Ainsi sont baptisés les draconiens de Teyr, qui reçoivent un prénom du choix de leurs parents à la naissance. En rejoignant l'armée, le kapak acquiert des « noms de famille » qui reflètent son grade et son régiment. Les noms kapak ne font pas de différence entre mâles et femelles.

Noms kapak. Brekel, Dorel, Gork, Kasi, Lurden, Nakesh, Olkak, Prokel, Wydek, Zrak.

Aventuriers. Les aventuriers kapak sont assez rares car la plupart ne ressentent pas de besoin de découverte ou d'indépendance. Ceux qui mènent une vie d'aventurier travaillent souvent pour des organisations qui cherchent à profiter de leurs talents, parmi lesquelles les guildes de voleurs et d'assassins.

Traits raciaux des kapak

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, −2 en Intelligence, −2 en Sagesse. Les kapak sont costauds et agiles, mais il ne faut pas trop leur demander de réfléchir.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les kapak n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Traits des dragons (Ext). Les kapak sont des créatures issues du type dragon. Ils sont immunisés contre les effets de sommeil et de paralysie. Ils sont dotés des pouvoirs suivants : odorat (18 m), perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m) et vision nocturne.
- La vitesse de base au sol d'un kapak est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un kapak débute avec 2d12 DV raciaux. Il tire le maximum de points de vie du premier dé de vie et effectue un jet de dé habituel pour l'autre. Il joue également tous les dés de vie de ses niveaux de classe, sans prendre le maximum de points de vie du premier. Ses dés de vie raciaux lui confèrent également un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réf +3, Vig +3 et Vol +3. Les kapak dotés de niveaux de classe ajoutent leurs bonus de base à l'attaque et bonus de base aux sauvegardes à leur bonus à l'attaque et à leurs sauvegardes de race.
- Compétences. Les dés de vie de dragon d'un kapak lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 x (6 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive. Il ne bénéficie pas du multiplicateur de x4 appliqué aux points de compétence acquis avec le premier niveau de classe.
- Dons. Les dés de vie de dragon d'un kapak lui confèrent un don. Un kapak doté de niveaux de classe gagne des dons selon son total de dés de vie, pas son NGE. Le personnage gagne Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre (épée courte, arc court) et Port des armures légères en qualité de dons supplémentaires.
- Attaques naturelles. Un kapak peut user de sa morsure en qualité d'arme naturelle, portant alors une attaque infligeant 1d4 points de dégâts (plus le bonus de Force). Il peut attaquer à l'aide d'une arme en utilisant son bonus à l'attaque normal et porter une attaque de morsure en qualité d'attaque secondaire (malus de −5 au jet d'attaque et bonus de Force réduit de moitié au jet de dégâts).
- Armure naturelle. Les kapak sont pourvus d'une épaisse peau recouverte d'écailles, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, le kapak se dissout en une flaque d'acide de 1,50 mètre de

rayon. Les créatures situées dans la zone subissent 1d6 points de dégâts d'acide par round d'exposition. L'acide s'évapore néanmoins en 1d6 rounds. Les objets, les armes et l'armure du monstre subissent également le dégâts dus à l'acide. Pour rappeler un kapak à la vie, il faut user de *résurrection suprême* ou *souhait*.

- Immunité contre les maladies (Ext). Les kapak sont immunisés contre toutes les maladies.
- Galop. Les kapak sont incroyablement agiles et gagnent Course en qualité de don supplémentaire.
- Vol plané (Ext). Les kapak sont capables de planer grâce aux ailes dont ils sont pourvus, annulant ainsi les dégâts de chute, quelle que soit la hauteur de celle-ci. Ils peuvent couvrir à l'horizontale quatre fois la distance parcourue à la verticale.
- Inspiré par les dragons (Ext). Les draconiens sont attirés par les dragons maléfiques, allant même jusqu'à leur vouer un véritable culte. Lorsqu'un officier draconique se trouve dans leur ligne de mire, ou lorsqu'ils passent à l'attaque sous les ordres d'un dragon, les kapak bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.
- Salive curative (Sur). La salive des femelles soigne les blessures. Si l'une d'elles lèche une blessure, la créature concernée regagne 2d6 points de vie. Par contre, on ne peut bénéficier des effets de ce pouvoir qu'une fois toutes les quatre heures. Une femelle ne peut se soigner à l'aide de sa propre salive. Enfin, cette salive ne soigne en rien quand elle s'accompagne d'une morsure.
- Venin (Ext). Morsure ou lame léchée (mâles uniquement) ; jet de Vigueur (DD 11 + modificateur de Constitution) ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Avant d'entrer au combat, les kapak mâles prennent souvent le temps de lécher la lame de leur arme (action complexe qui provoque une attaque d'opportunité). Le poison reste actif pendant 3 rounds ou jusqu'à ce que le kapak porte un coup à l'aide son arme. Mâles et femelles sont immunisés contre ce venin. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.
- Attaque sournoise. Lorsqu'un kapak attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou si elle est prise en tenaille par le kapak et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points. Si le kapak obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

  Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins.

  Le kapak ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou s'il est si grand que le kapak ne peut toucher ses organes vitaux.

  Si le kapak bénéficie de bonus d'attaque sournoise issus d'une autre source (comme des niveaux de roublard), les dégâts sont cumulatifs.
- Métabolisme lent (Ext). Les kapak peuvent survivre en se contentant du dixième de la nourriture et de l'eau nécessaires à la subsistance d'un humain.
- Résistance à la magie de 11 + niveau de classe.
- *Langages.* D'office : commun. Supplémentaires : gobelin, nérakien et ogre.
- *Classe de prédilection.* Roublard. La classe de roublard d'un kapak multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau.* +2. Un kapak a un niveau global équivalent (NGE) égal à 4 plus ses niveaux de classe. Les kapak sont plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race*, dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître*.

Races d'ogres

Dans l'esprit des habitants d'Ansalonie, le mot « ogre » évoque un monstre aussi violent que gigantesque qui trouve son plaisir dans la torture et la cruauté. Mais la vérité est bien plus compliquée. Les ogres comptaient parmi les premières races créées par les dieux des Ténèbres et ils reçurent force, beauté et talents magiques. Les changements qui frappèrent le monde et ces créatures elles-mêmes donnèrent naissance à de nouvelles espèces d'ogres, qui ne semblent pas apparentées.

Irda

Les irda (« hauts-ogres ») ont conservé la grâce et l'incroyable beauté conférées aux ogres qui comptaient parmi les premières races de la création. Reclus et solitaires de nature, ils se revêtent de déguisements magiques quand il leur faut évoluer parmi les autres races. Seule une poignée d'entre eux survécut au Chaos à la fin du Quatrième Âge.

Personnalité. Les irda préfèrent passer leur temps seuls. Ils ne s'intéressent pas vraiment à la compagnie d'autrui, même des leurs. Tournés vers l'introspection, il n'aspirent qu'à une chose, vivre dans la paix et la solitude. Sans le *Valin* (période de reproduction) durant lequel les femelles se lient avec le premier homme dont elles croisent le regard, cette nature

solitaire les aurait conduits tout droit vers l'extinction. Les irda semblent froids et distants aux yeux des autres races, même des elfes, car ils maîtrisent parfaitement leurs émotions pour écarter les pulsions maléfiques dont ils ont hérité.

Description. Les irda sont grands et minces, hommes et femmes mesurant 1,80 mètre environ, certains spécimens les dépassant parfois d'une bonne tête. La couleur de leur peau va du bleu nuit au vert foncé. Leurs cheveux sont généralement noirs, parfois blancs ou argentés, soignés et peignés. Selon les normes humaines et elfes, les irda sont incroyablement beaux, leur visage étant aussi froid et parfait que du marbre sculpté. Leurs yeux sont généralement argentés, mais tombent parfois dans le bleu foncé ou le vert émeraude. Ils sont pourvus de paupières qui s'affaissent, ce qui donne parfois le sentiment erroné qu'ils dorment ou s'ennuient.

Les irda évoluent avec une grâce et une délicatesse que même les elfes les plus nobles jalousent. Chacun de leurs mouvements semble tout droit sorti de la plus élégante des chorégraphie. Leur voix est riche et ferme. D'ailleurs, un irda qui parle ou chante attire inévitablement l'attention.

Les irda portent des vêtements simples, habituellement un sarrau en toile de lin ou une robe en soie. Ces vêtements sont rehaussés de bijoux ou de motifs de bon goût. Les irda ne portent pas de cuir, de laine ou toute autre matière issue d'un animal. Tous sont végétariens et rejettent en bloc les us et coutumes de leurs ancêtres ogres.

Irda

Relations avec les autres races. Lorsque les irda se séparèrent de leurs ancêtres ogres, ils se retirèrent d'Ansalonie et vécurent dans la solitude. Aux premières heures de Krynn, ils se rendaient rarement sur le continent. Les voyageurs revenaient chez eux les bras chargés de récits qui leur laissaient penser que les autres races n'étaient que des enfants. Les irda ne peuvent s'empêcher de se sentir supérieurs, mais leurs plus grands voyageurs sont au fait de la robustesse et de la force des autres races.

Les récits d'ogres tyranniques maniant le fouet imprègnent encore le monde des humains, dont la plupart ont oublié la vérité, voire l'existence même des irda.

Les irda ne prirent pas part à la guerre de la Lance. Lorsque l'Ère des Mortels débuta, certaines rumeurs traitèrent de la façon dont ils avaient libéré le Chaos dans le monde au prix de leur vie. Les quelques survivants sont aujourd'hui haïs et vilipendés pour le rôle qu'ils jouèrent dans la guerre du Chaos.

Alignement. Les irda sont loyaux ou neutre bons. Bien qu'ils présentent les germes du Mal et de la cruauté, ils apprennent à repousser les ténèbres au profit de la lumière depuis des millénaires. Certains sont neutres (habituellement loyaux neutres). Enfin, seuls quelques hauts-ogres se sont tournés vers les ténèbres et le Mal au cours de leur longue histoire.

Territoires. Sachant que les maléfiques nations ogres ne les laisseraient jamais en paix, les premiers irda fuirent l'Ansalonie. Il se réfugièrent sur une île reculée située au nord du continent, qui est depuis leur seul et unique foyer. Les quelques irda qui ont survécu à l'Ère des Mortels constituent un peuple apatride, forcés de se cacher où qu'ils aillent.

Religion. Fuyant leur peuple et du même coup le culte de la Reine des Ténèbres, les irda se tournèrent vers Paladine. Certains vénèrent très clairement d'autres dieux du Bien (plus particulièrement Mishakal depuis le sacrifice de Paladine), mais ils restent rares. Les irda sont à ce point indépendants et orgueilleux qu'ils choisissent, en tant que race, de ne pas vénérer les dieux, même si certains individus leur rendent hommage.

Langues. Les irda parlent encore la vieille langue que les érudits appellent le « haut-ogre », qui n'a guère changé au cours des millénaires. Bien qu'ils se mêlent rarement aux autres races d'Ansalonie, les irda sont doués pour les langues et parlent couramment plusieurs langages, ce qui leur sert quand ils sont déguisés. Ainsi, ils parlent le commun, l'elfe, le nain ou quelque autre langue civilisée.

Noms. Les irda reçoivent un nom à la naissance et y renoncent généralement à l'âge adulte. Leur nom reflète habituellement leur rôle, comme Décideur (une sorte de chef) ou Protecteur (un gardien de l'île). Ces irda abandonnent donc leur nom et on s'adresse à eux en usant de leur titre.

Noms masculins. Bahari, Igraine, Keryl, Mirni, Ronlyn, Tyrel.

Noms féminins. Amberyl, Chanan, Dara, Nishan, Usha, Zuela.

Aventuriers. Les irda rechignent à quitter leur île et leur nature solitaire les empêche de se joindre à un groupe. Les aventuriers irda commencent généralement par parcourir le monde sous le couvert d'un déguisement et ne révèlent leur nature qu'en cas de nécessité. Ils sont souvent calmes et introvertis, mais loyaux envers leurs amis et capables de régler des problèmes sérieux avec habileté et réflexion.

Traits raciaux des irda

- +2 en Intelligence, +2 en Charisme, –2 en Constitution. Les irda possèdent une grande intelligence, une forte présence et une beauté indéniable, mais leur isolement et leurs conditions de vie ont quelque peu altéré leur santé.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les irda n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Humanoïde (métamorphe). Les irda sont des humanoïdes dotés du sous-type métamorphe.
- La vitesse de base au sol d'un irda est de 9 mètres.
- Vision nocturne. Les irda voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Change-forme (Sur). Trois fois par jour, un irda a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature de type humanoïde de taille P à G. Son équipement et ses vêtements ne se transforment pas. Il gagne les attaques naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires (mais pas les particularités) de sa nouvelle forme. Il conserve les attaques spéciales et particularités de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et regards, le cas échéant). Il conserve également les valeurs de caractéristique, points de vie et jets de sauvegarde de sa forme d'origine. Il conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine (le cas échéant). Toutefois, il doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles. Enfin, l'irda ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser. Il peut conserver cette forme indéfiniment. Le fait de recouvrer sa forme d'origine ne compte pas comme une utilisation quotidienne du pouvoir. Enfin, il la recouvre de toute façon s'il meurt.
- Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *illumination*, *lumière*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance* et *son imaginaire*, 1 fois/jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage ; DD de sauvegarde égal à 10 + modificateur de Charisme).
- *Langages*. D'office : commun et haut-ogre. Supplémentaires : nain, elfe, kothien et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Magicien. La classe de magicien d'un irda multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau*. +2. Les irda sont légèrement plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race*, dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître*.

Ogres

Les ogres « déchus », comme on les appelle parfois, existent depuis l'Ère des Rêves. Réputés cruels, les ogres sont dotés d'une intelligence brute qui leur sied à merveille.

Personnalité. On dit des ogres qu'ils sont en colère dès la naissance et qu'ils s'enflamment à la moindre provocation. Ce sont des créatures avides et cupides qui passent le plus clair de leur temps à satisfaire leurs désirs et besoins. Selon eux, est leur ce qu'ils ont la force de tuer, la chance de trouver ou l'intelligence de voler. Cependant, ce sont des êtres sociables, qui ont un vague souvenir de ce que fut leur civilisation et qui la recréent à leur façon en s'installant dans des ruines ou villages rudimentaires. Souvent, les tribus réduisent leurs prisonniers en esclavage car elles se sentent supérieures en avilissant autrui.

Description. Les ogres font entre 2,40 m et 2,70 m. Leur peau est jaune terne, recouverte de touffes de poils, de taches, de pustules et de cicatrices. Certains sombrent dans l'obésité, mais beaucoup sont maigres. En raison de leur taille, les ogres adoptent une posture voûtée. Presque tous ont de longs cheveux noirs ébouriffés.

Les ogres se vêtent de peaux et de cuir, le tout recouvert de fourrure pour ceux qui vivent dans les montagnes glacées. Les tribus qui vivent sous des climats plus tempérés portent du cuir pour se protéger du soleil. Tous partagent une caractéristique : ils adorent les bijoux et autres ornementations corporelles (ce qui inclut tatouages, piercings et scarification rituelle). Certaines tribus ou bandes possèdent des symboles montrant leur allégeance au premier coup d'œil.

Relations avec les autres races. À la naissance, un ogre est déjà empli de colère et de haine. Ces monstres se sentent supérieurs et lésés par les autres races de Krynn, plus particulièrement les elfes, qui usurpèrent leur place de créatures les plus belles et évoluées. Nains et ogres ont souvent connu des accrocs, notamment pour des questions de territoires dans les montagnes. Les ogres méprisent les humains, qu'ils ne considèrent même pas comme une menace, même si l'histoire devrait leur rappeler la rébellion d'esclaves humains qui sonna le glas de leur empire.

Enfin, ogres et minotaures se vouent un certain respect, même si les premiers voient les seconds comme une aberration de leur pureté raciale.

Alignement. Les ogres sont souvent chaotiques mauvais, particulièrement égoïstes et prompts à user de violence pour obtenir ce qu'ils désirent. Dans les communautés de grande taille, ils sont neutres mauvais, voire loyaux quand ils occupent un rôle important dans l'administration locale. Rares sont les ogres qui ne sont pas d'alignement mauvais, mais il existe toujours quelques exceptions à la règle.

Territoires. Les ogres sont divisés en deux royaumes, le Kern et le Blöde. Ceux du Kern sont des charognards primitifs, sauvages et violents qui s'attaquent aux créatures faibles. Par contre, ceux du Blöde affichent une société beaucoup plus évoluée et vivent dans des villes antérieures au Cataclysme. Ils élevaient des fermes gérées par des esclaves au beau milieu de champs fertiles et vivaient assez bien jusqu'à ce que le grand seigneur dragon noir Onysablet ne s'empare de la majorité de leurs terres peu après la purge. La nation ogre souhaite recouvrer ce qui est sien, mais elle ne bronchera pas avant d'avoir trouvé le moyen de renverser le seigneur dragon.

Religion. Jadis, les ogres étaient les élus de Takhisis. Pendant l'Ère de Désespérance, ils maudirent l'absence de la Reine des Ténèbres et crurent qu'elle les avait abandonnés alors qu'ils avaient le plus grand besoin d'elle. Ils sont donc restés très amers à ce sujet. Influencés par des minotaures, quelques ogres vénèrent Sargas.

Langues. Les ogres parlent leur propre langue. Au cours de l'Ère des Rêves, ils parlaient une langue connue plus tard sous le nom de haut-ogre. Par la suite, leur langage dégénéra en un dialecte appelé l'ogre. Il existe quelques variantes entre la langue de la nation ogre et le dialecte de chaque clan, mais elle est connue d'un bout à l'autre de l'Ansalonie. L'alphabet du haut-ogre est complexe, mais il fut réduit et associé à de simples pictogrammes après l'Ère des Rêves.

Noms. La plupart des ogres n'ont pas de nom (et n'usent que de surnoms habituellement insultants) avant l'âge adulte, où on leur attribue un nom associé à un exploit (meurtre d'un ennemi dangereux, vol d'un objet de valeur, acte brutal attirant l'attention des anciens de la tribu, etc.). Il leur arrive également de s'identifier par le biais de leur clan.

Noms masculins. Baloth, Elrauth, Grul, Kurthak, Mornag, Olagh, Raag, Tragor, Ugrk, Xurk.

Noms féminins. Baloth'a, Grul'i.

Aventuriers. Les aventuriers ogres sont rares car ils n'aiment pas s'éloigner de leur sol natal, sauf lorsqu'il s'agit de se livrer au pillage. Cependant, certains ogres apprécient la vie de vagabond. Ainsi, leurs voyages et contacts avec d'autres races les distinguent du lot habituel de leurs frères. En général, un aventurier ogre n'a la confiance ni des siens ni des membres des autres races dont il croise la route.

Traits raciaux des ogres

- +10 en Force, –2 en Dextérité, +4 en Constitution, –4 en Intelligence (3 minimum), –4 en Charisme. Les ogres sont forts et robustes, mais leur grande taille et leurs long membres expliquent leur lenteur. Ils ne reçoivent pas d'éducation et ne prennent souvent pas la peine de réfléchir aux problèmes qui se présentent à eux.
- Grande taille. Malus de –1 à la CA et aux jets d'attaque, malus de –4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte, peut transporter une charge double de celle d'une créature de taille M.
- Géant. Les ogres relèvent du type géant.
- La vitesse de base au sol d'un ogre est de 12 mètres.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un ogre débute avec 4d8 DV raciaux. Il tire le maximum de points de vie du premier dé de vie et effectue les jets de dé habituels pour les autres. Il joue également tous les dés de vie de ses niveaux de classe, sans prendre le maximum de points de vie du premier. Ses dés de vie raciaux lui confèrent également un bonus de base à l'attaque de +3 et des bonus de base aux sauvegardes de Réf +1, Vig +4 et Vol +1. Les ogres dotés de niveaux de classe ajoutent leurs bonus de base à l'attaque et bonus de base aux sauvegardes à leur bonus à l'attaque et à leurs sauvegardes de race.
- Compétences. Les dés de vie de géant d'un ogre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences raciales sont Détection, Escalade et Perception auditive. Il ne bénéficie pas du multiplicateur de x4 appliqué aux points de compétence acquis avec le premier niveau de classe.
- Dons. Les dés de vie de géant d'un ogre lui confèrent deux dons. Un ogre doté de niveaux de classe gagne des dons selon son total de dés de vie, pas son NGE. Le personnage gagne Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre (massue) et Port des armures intermédiaires en qualité de dons supplémentaires.
- Armure naturelle. Les ogres sont pourvus d'un cuir extrêmement épais, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +5 à la CA.
- Comme il s'agit de créatures de taille G, les ogres portent une armure adaptée à leur corpulence. Ce type d'armure coûte deux fois plus cher et pèse le double de son équivalent de taille M.
- *Langages.* D'office : commun et ogre. Supplémentaires : gobelin, kothien et haut-ogre.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un ogre multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX
- *Ajustement de niveau.* +2. Un ogre a un niveau global équivalent (NGE) égal à 6 plus ses niveaux de classe. Les ogres sont plus puissants et gagnent des


Ogre, demi-ogresse et minotaure

niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race,* dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître.*

Demi-ogres

Habituellement, les demi-ogres naissent dans la violence et dans l'esclavage. Selon les ogres, ce sont des faibles et des mous. Selon les humains, ce sont des brutes hideuses. Animés par les besoins des deux races, les demi-ogres tentent de se faire accepter pour ne pas finir seuls et déprimés.

Personnalité. Les demi-ogres sont naturellement influencés par la culture au sein de laquelle ils ont grandi. Ceux qui sont élevés par des ogres sont souvent victimes d'abus, ce qui explique qu'ils deviennent brutaux et maussades, avides de prouver leur valeur. Chez les humains, le demi-ogre est souvent pris pour un monstre et traité comme un paria, même s'il se maîtrise parfaitement et ne se met pas facilement en colère.

Description. Les demi-ogres font entre 1,95 m et 2,25 m. Ils sont pourvus d'une large ossature, de grands pieds, de mains démesurées et de muscles saillants. Chez les ogres, ils sont souvent sales et débraillés, avec de longs cheveux crasseux et emmêlés. Chez les humains, ils ont tendance à se laver et à s'habiller convenablement. Certains portent de grands manteaux à capuche pour dissimuler leur apparence.

Relations avec les autres races. En vertu du sang qui coule dans leurs veines, les humains prennent les demi-ogres pour des créatures maléfiques, alors que les ogres les voient comme des êtres faibles, maladifs et inférieurs. Souvent, les demi-ogres eux-mêmes ont des sentiments partagés quand à leur double parenté. Soit ils acceptent la société qui les élève, soit ils la rejettent et mènent une existence solitaire. D'autres races, comme les nains et les elfes, partent tout simplement du principe qu'un « ogre est un ogre ». Seuls les kenders semblent faire preuve d'une certaine ouverture d'esprit à leur égard, mais leur curiosité et leur insensibilité leur valent parfois des problèmes.

Alignement. Les demi-ogres sont généralement neutres. Trop de sang ogre coule dans leurs veines pour qu'ils soient d'alignement bon, mais ils ne se tournent pas forcément vers le Mal. S'ils sont élevés dans la religion ou dans le respect d'un code moral strict, il y a toutes les chances pour qu'ils retiennent ces préceptes une fois adultes. Enfin, les demi-ogres qui grandissent et évoluent aux côtés d'ogres sont presque toujours d'alignement mauvais.

Territoires. Les demi-ogres sont apatrides et ne sont les bienvenus nulle part. On les trouve en ces lieux qui abritent parias et bandits, où on les méprise également.

Religion. Les demi-ogres conservent les croyances de leur culture d'adoption. Dans leur solitude, certains se tournent vers les dieux et trouvent le salut, mais d'autres sont à ce point amers de tant d'infortune qu'ils rejettent les dieux en bloc.

Langues. Les demi-ogres apprennent la langue de ceux qui les élèvent. Ceux qui voyagent en apprennent davantage.

Noms. Chaque demi-ogre est baptisé selon les us de la race et de la culture au sein desquelles il a grandi.

Dans la société ogre, les demi-ogres sont pourvus de surnoms moqueurs qui leur collent à la peau jusqu'à ce qu'ils aient fait leurs preuves au combat.

Aventuriers. Tourments et harcèlements poussent les demi-ogres à quitter leur foyer très tôt, ce qui fait d'eux des aventuriers courants. Souvent, ils sont très courageux et prennent des risques insensés pour prouver leur valeur.

Traits raciaux des demi-ogres

- +4 en Force, +2 en Constitution, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les demi-ogres héritent leur force de leur parent ogre, mais les débats philosophiques et autres mondanités ne sont pas leur fort.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-ogres n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de base au sol d'un demi-ogre est de 9 mètres.
- Armure naturelle. Les demi-ogres sont pourvus d'une peau extrêmement épaisse, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.
- Vision nocturne. Les demi-ogres voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Langages.* D'office : commun et ogre. Supplémentaires : gobelin, kothien et haut-ogre.
- *Classe de prédilection.* Guerrier. La classe de guerrier d'un demi-ogre multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX
- *Ajustement de niveau.* +1. Les demi-ogres sont légèrement plus puissants et gagnent des niveaux plus lentement que la plupart des autres races d'Ansalonie. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les monstres en tant que race*, dans le Chapitre 6 du *Guide du Maître.*

Minotaures

À l'aise sur terre comme sur l'eau, les minotaures vivent dans une société basée sur l'honneur où la force détermine le pouvoir de chacun, dans l'arène comme au quotidien.

Personnalité. Les minotaures sont persuadés de la supériorité de leur race sur toutes les autres et que leur destin est de gouverner le monde. Dès son plus jeune âge, le minotaure est entraîné au combat et à l'art de la guerre. En outre, il apprend un code de l'honneur très strict. Cette société militariste lui confère une vision du monde très rigide, en noir et blanc pour ainsi dire. Les minotaures accordent une grande importance à la force, l'ingéniosité et l'intelligence. L'épreuve ultime rassemblant ces trois vertus a lieu à la Grande Arène, durant le concours annuel qui y est mené dans une arène.

Description. Physiquement, les minotaures sont imposants puisqu'ils font entre 1,95 m et 2,25 m pour un poids compris entre 150 et 225 kilos. La partie supérieure de la créature est humanoïde : de larges épaules, un torse imposant et des bras puissants pourvus de mains articulées. Les jambes sont plus ou moins humaines, mais les pieds s'achèvent par des sabots fendus. Leur corps puissant est recouvert d'une fourrure courte mais épaisse, qui va du roux au brun, en passant par le noir ou le blanc chez de rares spécimens. Par contre, leur tête est très clairement bovine. Leurs grands yeux enfoncés sont bruns ou noirs. Des cornes d'un blanc jaunâtre jaillissent de leurs tempes (15 à 30 cm pour les femelles, 30 à 60 cm pour les mâles). La crinière des minotaures est une ou deux teintes plus sombre que leur fourrure.

Pour les étrangers, les différences physiques entre mâles et femelles ne sont pas forcément apparentes de prime abord, car les membres des deux sexes sont bâtis tout en puissance, d'autant qu'il n'y a pas de distinction de genre au sein de leur société. Leurs vêtements sont sobres, généralement constitués d'un pagne en cuir et d'un harnais, bien que les nobles portent parfois d'amples robes. Le harnais retient les armes et les trophées du personnage. Les minotaures entrent dans l'âge adulte à 17 ans et vivent plus de 150 ans.

Relations avec les autres races. Pour les minotaures, toutes les races de Krynn sont faibles et inférieures. En raison de leur nature intransigeante et bourrue, ils éprouvent un minimum de respect pour les nains et les centaures. En revanche, elfes et gnomes sont considérés comme des créatures faibles et fragiles, dépourvues d'honneur ou de courage. Les kenders sont nuisibles et ne valent pas mieux que des rats ou des cafards. Mais de toutes les races, ce sont les humains qu'ils respectent le plus, sans doute en raison de leurs compétences navales et militaires, qui viennent juste après les leurs.

Alignement. Les minotaures sont loyaux, élevés dans l'adhésion à un code de l'honneur très strict. Ils sont prêts à se sacrifier pour leur famille et leurs amis, et constituent d'implacables adversaires. En raison du culte qu'ils vouent à Sargas, ils penchent généralement vers le Mal.

Territoires. La nation minotaure est en fait un archipel d'îles créé lors du Cataclysme, les îles de la mer de Sang. Deux de ces îles, Mithas et Kothas, constituent le centre de la société minotaure. Mithas, au nord, est une île embrasée dont les plaines d'arbustes rabougris reposent dans l'ombre de quatre grands volcans. Kothas, l'île du sud, n'est pas embêtée par les volcans de Mithas, mais elle n'en a pas non plus la végétation. Mithas est le siège du pouvoir impérial des minotaures.

Religion. La divinité tutélaire des minotaures est Sargas, le Grand Cornu. Les humains l'appellent Sargonnas, mais les minotaures pensent qu'il s'agit de deux dieux différents et sont prêts à en découdre avec les poings pour le faire comprendre. Quelques minotaures rendent hommage à Kiri-Jolith, le dieu à tête de bison des justes causes, mais son culte est plus rare et

moins organisé. D'ailleurs, les minotaures qui vénèrent Kiri-Jolith ou un autre dieu sont extrêmement rares et gardent le secret sur leur religion, car les prêtres de Sargas font preuve de fanatisme et de brutalité lorsqu'il s'agit de chasser les hérétiques.

Langues. Le kothien est la langue des minotaures, mais ils parlent couramment le commun. Langue saccadée et brusque, le kothien définit bien la nature des minotaures : contrôle, précision et rudesse.

Noms. Le nom de chaque clan vient d'un grand héros. Ses descendants s'approprient son nom et font tout leur possible pour vivre selon ses idéaux. Un nom de clan est toujours précédé du diminutif « es- » (si le minotaure est originaire de l'île de Mithas) ou « de- » (s'il vient de l'île de Kothas ou de l'une des colonies périphériques), ce qui signifie « de » (ainsi, Kyris de-Entragath est Kyris du clan Entragath). Ceux dont le nom est affublé de « es- » se sentent souvent supérieurs aux autres car ils se croient plus près du trône.

Noms masculins. Beliminorgath, Cinmac, Dastrun, Edder, Galdar, Ganthirogani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas.

Noms féminins. Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia.

Noms de clan. Athak, Bregan, Entragath, Kaziganthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan.

Aventuriers. Les minotaures se glorifient de leur force, de leur honneur et de leur courage, aussi l'aventure vient-elle naturellement à eux. Les aventuriers minotaures sont généralement plus indépendants que leurs semblables, car ils ont rompu tout lien avec leur clan pour faire fortune dans le monde. Pendant les diverses guerres qui ont bouleversé l'Ansalonie, des mercenaires minotaures se sont joints aux camps qu'ils pensaient les plus forts. Quand des minotaures se trouvent une cause en laquelle ils croient dur comme fer, ils s'y attachent pleinement, ce qui leur a valu le respect des chevaliers solamniques et autres organisations loyales.

Les minotaures sont des marins expérimentés qui sillonnent le monde à bord de navires de commerce ou de pirates, car même s'ils méprisent les autres races, ils n'ont rien contre les détrousser.

Traits raciaux des minotaures

- +4 en Force, –2 en Dextérité, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les minotaures sont grands et forts, mais pas très agiles. Dès leur tendre jeunesse, ils s'attachent à développer leurs muscles plutôt que leur cervelle. Leur arrogance est souvent choquante aux yeux des autres races.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les minotaures n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- La vitesse de base au sol d'un minotaure est de 9 mètres.
- Armure naturelle. Les minotaures sont pourvus d'une peau extrêmement épaisse, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Attaques naturelles. Un minotaure peut user de ses cornes en qualité d'armes naturelles, portant alors une attaque de cornes infligeant 1d6 points de dégâts (plus le bonus de Force). S'il charge, son attaque de cornes inflige 2d6 points de dégâts (plus une fois et demie son bonus de Force). Il peut attaquer à l'aide d'une arme en utilisant son bonus à l'attaque normal et porter une attaque de cornes en qualité d'attaque secondaire (malus de –5 au jet d'attaque et bonus de Force réduit de moitié au jet de dégâts).
- Bonus racial de +2 aux tests d'Intimidation, Maîtrise des cordes et Natation. Les minotaures ont une connaissance intime de la mer et leurs compétences sont très utiles dans le cadre de voyages maritimes.
- Les minotaures ont le droit de prendre le pouvoir odorat en qualité de don. (Reportez-vous au glossaire du *Manuel des Monstres.*)
- *Langages.* D'office : commun et kothien. Supplémentaires : kalinese, nordmaariien, ogre et saifhum. Les minotaures choisissent les langues des autres races présentes dans la région de la mer de Sang.
- *Classe de prédilection.* Guerrier. La classe de guerrier d'un minotaure multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX

Chapitre Deux

Le jour notre pouvoir a fui
Les pétales se recroquevillent
La lumière pâlit
Ultime souffle du jour.

Le manteau de la nuit enveloppe
Les distantes âmes des étoiles
Loin de ce monde qui nous retient
De chagrin, de peur et de mort.

Dors, amour ; d'un éternel sommeil dors.
Sur ton âme la nuit veillera.
Embrasse les ténèbres.
Dors, amour ; pour toujours dors.

Les ténèbres prennent nos âmes
Nous emprisonnant dans leurs replis glacés
Dans le néant d'une Maîtresse qui détient
Notre sort entre ses mains.

Rêvez, guerriers, de la sombre frondaison,
Et sentez la douce rédemption
De la Princesse de la Nuit
Son amour pour ceux dont le sort est entre ses mains.

Dors, amour ; d'un éternel sommeil dors.
Sur ton âme la nuit veillera.
Embrasse les ténèbres.
Dors, amour ; pour toujours dors.

Fermons nos yeux, reposons nos esprits,
Soumettons-nous à ses requêtes,
Et une fois nos faiblesses confessées,
Nous nous inclinerons devant sa volonté.

La force du silence emplit les cieux,
Trop profond pour toi et moi.
Elle recueillera nos âmes dans ses bras,
Où il n'y a plus ni peur, ni peines.

Dors, amour ; d'un éternel sommeil dors.
Sur ton âme la nuit veillera.
Embrasse les ténèbres.
Dors, amour ; pour toujours dors.

– Chanson de Mina

Krynn est un monde de chevaliers et de magiciens, de prêtres et de roublards. Héros et scélérats y naissent là où on les y attend le moins. Pendant que le Bien et le Mal s'affrontent à des fins de domination globale et que la Neutralité s'efforce de maintenir l'équilibre, tous les peuples de Krynn choisissent une voie qui grave leur destin et définit le rôle qu'ils jouent dans les conflits sans fin du monde.

La plupart des éléments du Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* s'appliquent aux personnages de DRAGONLANCE. Ainsi, les classes qui se conforment aux livres de règles ne sont-elles abordées que très succinctement. Par contre, tout ce qui est inédit ou prend le pas sur les informations livrées dans le *Manuel des Joueurs* est décrit en détail.

Classes de base

Les classes qui suivent sont proposées aux personnages de niveau 1. Elles ne présentent pas de conditions ou de restrictions particulières. Ces choix sont donc offerts à chacun, mais notez tout de même que toutes les classes de personnage présentées dans les livres de règles ne conviennent pas dans le cadre d'une campagne de DRAGONLANCE.

Aristocrate

Les aristocrates sont d'illustres personnages en raison de leur rang, de leur titre ou de leurs aïeux. Ils ont la chance de pouvoir exploiter leurs antécédents, leur éducation, leur charme naturel et leurs compétences pour obtenir ce qu'ils veulent au quotidien. Une princesse elfe, le seigneur de Palanthas, un baron nain sont des exemples de personnages issus de cette classe. Bien que les desseins et motivations de tels individus varient grandement, tous sont capables de masquer leurs véritables intentions derrière le voile de la bienséance, mais également d'user de leur charme et leur esprit pour obtenir tout ce qu'ils désirent.



Aristocrate

Aventure. Les aventuriers aristocrates partent à l'étranger pour le compte de leur famille ou travaillent pour leur suzerain, comme un prince ou un roi. Les aristocrates font d'excellents diplomates, officiers et politiciens. Parfois, ils s'insurgent contre leur héritage et leurs responsabilités pour œuvrer dans un but différent, tout en affûtant les talents découlant de cette classe. Habituellement, ils se sentent responsables de ceux qui se trouvent en leur compagnie.

Table 2–1 : L'aristocrate

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Compétence de classe supplémentaire, faveur (+1)
2	+1	+3	+0	+3	Assurance (1 fois/jour)
3	+2	+3	+1	+3	Faveur (+2)
4	+3	+4	+1	+4	Coordination (+1)
5	+3	+4	+1	+4	Assurance (2 fois/jour)
6	+4	+5	+2	+5	—
7	+5	+5	+2	+5	Faveur (+3)
8	+6/+1	+6	+2	+6	Coordination (+2)
9	+6/+1	+6	+3	+6	Assurance (3 fois/jour)
10	+7/+2	+7	+3	+7	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Inspiration héroïque (1 allié)
12	+9/+4	+8	+4	+8	Faveur (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+8	Assurance (4 fois/jour), coordination (+3)
14	+10/+5	+9	+4	+9	Inspiration héroïque (2 alliés)
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Faveur (+5)
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Assurance (5 fois/jour), inspiration héroïque (3 alliés)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Coordination (+4)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	—
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Coordination (+5), inspiration héroïque (4 alliés)

Profil. Bien qu'ils sachent se défendre et combattre pour ceux dont ils ont la charge, les champs de bataille où les aristocrates se montrent les plus efficaces sont la salle du trône, la chambre du conseil et la cour, là où les gens se rencontrent et se découvrent. Les meilleures armes de l'aristocrate sont assurément sa langue et son charme. Il préfère les régions civilisées, où règne la loi et où il existe une structure sociale clairement définie. Il aime le luxe, ce qui inclut vêtements coûteux et mets fins. Du reste, même les aristocrates sans le sou tentent de faire bonne figure. Enfin, les aristocrates ont horreur des comportements grossiers et ont tendance à châtier ceux qui oublient les bonnes manières en leur présence.

Alignement. Qu'ils soient bons ou mauvais, les aristocrates sont généralement loyaux, car fidèles à leurs règles.

Religion. Les aristocrates vénèrent les dieux qui collent à leur moralité (Bien, Mal ou neutralité) et dont les motivations correspondent aux leurs. Étant eux-mêmes des leaders, ils rendent souvent hommage à Kiri-Jolith, Gilean et Sargonnas.

Antécédents. Presque toutes les sociétés sont pourvues d'une aristocratie. Les personnages aristocrates sont riches ou bien issus d'une lignée de marque, souvent les deux. Tout individu menant une existence de privilégié est susceptible d'être un aristocrate, même si sa société ne lui confère pas le titre. En outre, un aristocrate peut gagner rang et titres en procédant à un mariage avantageux.

Races. Nombre des races d'Ansalonie, parmi lesquelles les humains, les elfes et les nains, disposent d'une aristocratie bien définie. Les races dotées d'une structure sociale mouvante (ou qui en sont dépourvues), comme les kenders, les nains des ravins et les minotaures, produisent peu d'aristocrates (voire aucun).

Autres classes. Les aristocrates s'entendent bien avec les individus éduqués, comme les chevaliers solamniques, les magiciens, les prêtres et les bardes. Ils ont parfois du mal à s'adapter au comportement fruste et grossier de ceux qui ont grandi dans la rue ou en pleine nature, comme les roublards, les barbares et les rôdeurs.

Informations techniques

La classe d'aristocrate ne peut être choisie qu'au niveau 1. Cela signifie qu'on l'est à la naissance, pas par choix. Les informations suivantes s'appliquent aux aristocrates.

Caractéristiques. Le Charisme est la caractéristique la plus importante d'un aristocrate, car d'elle dépend la place qu'il occupe au sein de l'autorité en place ainsi que son influence. L'Intelligence et la Sagesse jouent également un rôle important, plus particulièrement pour les aristocrates pourvus d'un sentiment d'obligation envers leurs gens. Ceux qui occupent une position d'officier dans l'armée doivent également posséder de bonnes caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution).

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de l'aristocrate (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être

prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'aristocrate :

Armes et armures. L'aristocrate est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères. Certaines armures infligent un malus aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut.

Compétence de classe supplémentaire. Au niveau 1, un aristocrate peut faire d'une compétence hors classe une compétence de classe. Elle constitue un champ d'étude sur lequel le personnage s'est sérieusement penché.

Faveur. L'aristocrate est capable de faire jouer des faveurs auprès de ses connaissances. En effectuant un test de faveur, il peut faire appel à ses contacts pour glaner d'importantes informations sans perdre le temps et s'attirer les ennuis attenants à la compétence Renseignements. Les faveurs peuvent servir à se procurer de l'équipement et des documents auprès de personnes influentes.

Pour faire appel à une faveur, l'aristocrate effectue un test du même nom. Lancez 1d20 et ajoutez le bonus de faveur du personnage (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, etc.). Le MD fixe le DD en fonction de la nature de la faveur. Il va de 10 pour une simple requête à 25 pour une demande dangereuse, coûteuse ou illégale. L'aristocrate n'a pas le droit de faire 10 ou 20 au test, et il ne peut effectuer de nouvelles tentatives pour une même faveur. Les faveurs doivent contribuer à la progression de l'intrigue. Si elles éloignent les personnages de l'aventure, le MD doit les refuser, quel que soit le résultat du test.

Chaque semaine, un aristocrate peut faire appel à un nombre de faveurs égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier inférieur, 1 minimum). Ainsi, un aristocrate de niveau 1 peut faire appel à une faveur par semaine, alors qu'un aristocrate de niveau 7 peut faire jouer trois de ses contacts chaque semaine.

Le MD doit surveiller de près l'utilisation des faveurs pour s'assurer que le personnage n'en abuse pas. Le succès ou l'échec d'une mission ne doit pas dépendre d'une simple faveur, qui de toute façon ne doivent pas se substituer aux talents d'interprétation des joueurs ou aux autres compétences. Le MD peut donc interdire celles qu'il trouve trop perturbatrices au sein de sa campagne.

Assurance. Dès le niveau 2, un aristocrate peut user de son éloquence pour donner davantage de confiance à ses alliés, augmentant ainsi leur moral et donc leurs chances de réussite. Pour en bénéficier, chaque allié doit écouter et observer l'aristocrate pendant 1 round entier. L'effet dure 5 rounds et l'aristocrate peut galvaniser un nombre d'alliés égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier supérieur).

Un allié qui gagne en assurance bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés de l'aristocrate ; lui-même ne saurait en bénéficier.

Coordination. Un aristocrate a le chic pour faire en sorte que ses proches collaborent. Quand il assiste un individu et donne des instructions, il confère un bonus à la tâche en cours en effectuant un test destiné à aider quelqu'un. Ce bonus vient en plus de celui qui consiste à aider quelqu'un (voir page 66 du *Manuel des Joueurs*) et augmente au fil de la progression de l'aristocrate. Il est de +3 au niveau 4 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +1), de +4 au niveau 8 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +2), etc.

Ce pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

Inspiration héroïque. Dès le niveau 11, un aristocrate peut inspirer l'héroïsme chez un allié, améliorant ainsi ses talents de combattant. Cela fonctionne sur le même principe que le pouvoir d'assurance, si ce n'est qu'il n'affecte qu'un seul individu. La créature inspirée bénéficie de 2d6 points de vie supplémentaires, d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde. L'effet dure 5 rounds et l'aristocrate peut inspirer l'héroïsme 1 fois par jour. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 11.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés de l'aristocrate ; il ne saurait en bénéficier.

Barbare

Qu'ils soient nés en pleine nature ou qu'ils aient tout simplement rejeté le confort qu'offrent les villes, les barbares ne se sentent pas en adéquation avec les règles d'une société civilisée et étouffent littéralement quand ils sont enfermés entre quatre murs. Ils sont coriaces et ont de grandes facultés de survie dans les milieux les plus sauvages. Ils font de farouches combattants et sont à la fois craints et respectés pour le courage dont ils font habituellement preuve.

Religion. La dévotion des barbares reste superficielle, mais les prêtres et druides tribaux n'en inspirent pas moins le respect. Ils vénèrent les dieux de la nature : Habbakuk, Chislev ou Zeboim selon leur alignement.

Races. La plupart des barbares d'Ansalonie sont des nomades humains, des elfes kagonesti ou des ogres. À l'exception des gnomes du mont Assez, toutes les autres races en produisent également à l'occasion. Même les kenders élevés dans les régions sauvages font parfois de féroces combattants.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs.*

Barde

Astinus et l'ordre des Esthètes constituent les historiens d'Ansalonie, mais les bardes apportent nouvelles, rumeurs et divertissement aux gens du peuple. Leurs chants et autres poèmes intègrent les mythes et légendes, donnant vie aux récits traitant de héros et de félons, et contant des histoires qui touchent l'existence même de ceux qui les oient.

Religion. Les bardes d'alignement bon vénèrent Branchala, qui leur apprend à créer de magnifiques morceaux de musique et poèmes pour soulager l'esprit des individus dans le besoin et défendre l'héritage des champions du Bien. Les bardes neutres servent Gilean. Qu'il s'agisse de connaissances obscures ou de nouvelles banales, ils s'attachent avant tout au mythe de Krynn. Les bardes du Mal vénèrent Hiddukel, usant de leur langue bien pendue pour répandre leurs mensonges, conclure des accords fallacieux ou s'enrichir. Bien qu'ils vouent un culte aux dieux, les bardes sont des lanceurs de sorts profanes qui usent de sorcellerie primitive.

Races. Le don qu'est la musique magique apparaît généralement parmi les races appréciant les arts et la culture, mais même les sauvages disposent parfois d'individus dont les chants et percussions produisent des effets miraculeux.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs.* Cependant, la magie de guérison étant le domaine exclusif des lanceurs de sorts divins sur Krynn, les bardes sont incapables de lancer des sorts d'Invocation (guérison).

Ensorceleur

Druide

Les druides de Krynn sont des prêtres spécialisés qui servent l'une des trois divinités de la nature : Habbakuk, Chislev ou Zeboim. Ils ne portent pas de *médaillon de la foi* (voir plus bas).

Religion. À l'instar des prêtres, les druides de Dragonlance doivent choisir une divinité tutélaire. Les druides bons vénèrent Habbakuk et les mauvais se tournent vers Zeboim. De leur côté, les druides d'alignement loyal neutre, chaotique neutre ou neutre vénèrent Chislev.

Races. Les représentants de races dotées de liens étroits avec la nature, comme les elfes kagonesti, les centaures et les nomades humains, entreprennent généralement une carrière de druide.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs.*

Ensorceleur

Les ensorceleurs sont des lanceurs de sorts qui canalisent l'énergie profane sans la puiser dans les lunes de magie. En étendant leur conscience à leur environnement, ils manipulent les énergies profanes qui

Les collèges de bardes

Durant l'Ère des Rêves, les bardes qui suivaient les préceptes de Gilean fondèrent des centres pédagogiques d'entraînement et d'instruction. Certains de ces « collèges » existent encore aujourd'hui.

Un modeste collège bardique subsiste encore dans la ville de Sanction. L'école n'accueille pas plus de dix élèves à la fois. Ces derniers entreprennent un cursus de six ans durant lequel ils apprennent des centaines de légendes, de chants et de poèmes épiques. Ils découvrent l'usage de différents instruments de musique, mais étudient également l'éloquence et l'art de mener un débat. Tous les douze ans, les maîtres du collège se réunissent pour réactualiser le programme, ce qui les pousse à éliminer les légendes et chants trop connus pour surprendre un auditoire, et à inclure de nouvelles œuvres qui trouvent grâce aux yeux de la population.

Au début de l'Ère de Désespérance, une école semblable fut fondée à Lancton. Elle accueille aujourd'hui encore des élèves.

Cependant, de nombreux bardes refusent l'idée même d'une éducation formelle et apprennent sur le tas.

servirent à la création de Krynn et les transforment en sorts. Leur art est qualifié de « sorcellerie primitive », par opposition aux pratiques magiques ordonnées de la Haute Sorcellerie.

Religion. Après la guerre des Âmes, avec le retour des divinités à Krynn, certains ensorceleurs reconnurent les dieux et se mirent à leur rendre hommage, alors que d'autres les rejetèrent en bloc, eux et les Ordres de Haute Sorcellerie.

Races. On trouve des ensorceleurs parmi toutes les races d'Ansalonie, mais plus communément parmi les humains et les demi-elfes. En général, les kenders n'ont pas les facultés de concentration nécessaires pour lancer des sorts profanes, mais certains parviennent tout de même à saisir les principes de base de la sorcellerie. Nains et gnomes ne s'intéressent habituellement pas à l'apprentissage de la magie profane.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

Expert (PNJ)

Artisans de talent, ouvriers spécialisés et inventeurs de génie constituent les experts du monde de Krynn. Ce sont des tailleurs de gemmes, des forgerons, des vignerons et des juges. Nombre des gnomes du mont Assez sont des experts qui passent le plus clair de leur temps à bricoler leurs inventions et à en discuter. Au sein d'autres races et cultures, les experts jouent un rôle important puisqu'ils se chargent du travail requérant un niveau élevé de compétence.

Gens du peuple (PNJ)

Les gens du peuple sont les aubergistes, domestiques, forgerons, fermiers et pêcheurs d'Ansalonie. Bien qu'ils ne partent habituellement pas à l'aventure, ils sont capables de prendre les armes et de se battre si on s'en prend à leur demeure ou à leur famille.

Guerrier

Les guerriers sont des soldats, des mercenaires, des duellistes ou des représentants de quelque autre profession requérant un certain talent dans l'art de la guerre. Les chevaliers solamniques et de Neraka en herbe sont des guerriers durant le temps qu'ils passent en qualité d'écuyer. D'autres finissent par entrer dans la légion d'Acier ou par mener des armées entières, devenant alors des tacticiens légendaires.

Religion. Les guerriers vénèrent les divinités martiales, comme Kiri-Jolith et Sargonnas. Certains adressent également leurs prières à Mishakal, dont les prêtres pansent les plaies après la bataille.

Races. Malheureusement, la guerre est monnaie courante en Ansalonie et des représentants de toutes les races suivent la voie de l'épée pour défendre leur demeure et les êtres qui leur sont chers. Nains, demi-ogres et minotaures comptent parmi les soldats les plus redoutés.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

Homme d'armes (PNJ)

Les hommes d'armes sont les soldats, les gardes et les miliciens d'Ansalonie. Ce sont des hommes et des femmes formés au maniement des armes, mais ils n'ont ni le talent des guerriers ni la fureur des barbares.

Magicien

Les trois lunes de magie, Solinari le Blanc, Lunitari la Rouge et Nuitari le Noir, confèrent leurs sorts aux magiciens. La magie des lunes s'offre à qui veut la prendre, mais la progression des volontaires a un coût.

Un magicien de bas niveau (1 à 4) est un apprenti selon les Ordres de Haute Sorcellerie. De fait, l'apprentissage des sorts des 1er et 2e niveaux n'est pas réglementé. Ensuite, il faut subir l'Épreuve de Haute Sorcellerie et prêter allégeance à l'un des ordres du même nom (voir la classe de prestige de magicien de haute sorcellerie, plus bas). Ceux qui cherchent le pouvoir sans observer les lois de l'ordre doivent accepter de mener une périlleuse existence de mage renégat.

Religion. L'incantation d'un sort profane est un acte de vénération adressé à Solinari, Nuitari ou Lunitari selon l'alignement du lanceur de sorts.

Races. Humains et elfes constituent le plus grand pourcentage de ceux qui se tournent vers l'étude de la magie ordonnée, mais il existe des magiciens irda et elfes noirs.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

Moine

Bien qu'elles soient rares, il existe de modestes communautés de moines en des lieux isolés de l'Ansalonie. Généralement, ils font en sorte que les affaires du monde extérieur n'entravent en rien leur quête de perfection physique et spirituelle.

Religion. La plupart des moines de Krynn vénèrent Majere et sont des membres d'une secte méconnue répondant au nom de *Claren Elian*, qui se consacre à la paix et à l'illumination. Les moines maléfiques vénèrent Sargonnas, ou Sargas dans le cas de quelques minotaures faisant montre de suffisamment de discipline.

Races. Les humains sont plus particulièrement attirés par la quête de perfection intérieure, mais les demi-elfes trouvent également le salut dans une existence monastique rigide.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

Mystique

Les mystiques sont des lanceurs de sorts capables de canaliser l'énergie divine sans vénérer (ou même reconnaître) le moindre dieu. Le processus d'exploitation de cette magie est orienté vers la conscience intérieure et la découverte de soi, une foi intimiste qui offre une grande puissance magique. L'énergie mystique n'affecte que les vivants ou les courants spirituels qui quittent un corps à sa mort.

Il existe autant de types de mystiques qu'il existe de « sphères » de connaissances mystiques. Guérisseurs nomades, métamorphes sauvages et nécromants maléfiques sont des exemples de représentants de cette classe.

Aventure. Les mystiques entreprennent un voyage sans fin de découverte de soi. Il leur arrive de se lancer dans de dangereuses quêtes pour se mettre à l'épreuve et accroître leur connaissance des forces spirituelles de la nature. L'aventure vient parfois à la rencontre de mystiques qui ne la recherchent pas, car leurs pouvoirs (qui ne dépendent pas des dieux) les rendent utiles à autrui.

Profil. Il n'existe pas deux mystiques semblables, mais tous ont certaines choses en commun, notamment une nature introspective. En effet, cette carrière exige du mystique qu'il écoute la voix qui l'habite. Pour ceux qui ne comprennent pas, le mystique semble vivre dans un songe intérieur. Mais en réalité, il est souvent mieux préparé à faire face aux choix les plus difficiles et aux situations de la vie que son prochain. En effet, il s'est déjà posé les questions les plus dures et s'est forcé à examiner les vérités les plus complexes.

Alignement. Comme les mystiques observent une vérité intérieure plutôt qu'une doctrine qui leur est imposée par des éléments extérieurs, ils sont rarement d'alignement loyal.

Religion. Au début de l'Ère des Rêves, les mystiques étaient des lanceurs de sorts divins qui n'entretenaient pas encore de lien étroit avec les dieux et qui cherchaient plutôt des réponses en eux-mêmes. Au début de l'Ère des Mortels, ils étudiaient leur art sous la direction de ceux qui vénéraient encore les divinités disparues et leur rendaient donc hommage. Après la guerre des Âmes, nombre de mystiques répudièrent les dieux en raison de leur tempérament capricieux et lunatique. Aujourd'hui, ils sont heureux de maîtriser la magie divine sans être obligés de suivre des règles.

Antécédents. Ceux qui possèdent les compétences latentes et la sensibilité requises pour dompter le pouvoir du cœur peuvent devenir mystiques. Ces derniers préfèrent la contemplation et la solitude aux foules et au bruit. D'autres, qui n'ont pas réussi à la trouver auprès des dieux, cherchent la vérité en eux.

Races. Le talent des mystiques se manifeste chez presque toutes les races d'Ansalonie, mais surtout parmi les humains et les demi-elfes. Seuls les gnomes y semblent réfractaires, dans le sens où ils préfèrent manipuler technologie et énergie externe plutôt que de chercher des réponses en eux.

Autres classes. Mystiques en ensorceleurs s'entendent bien, d'autant que leur magie fonctionne sur le même principe. Parfois, ils sont en désaccord avec ceux qui vénèrent les dieux, comme les prêtres, les chevaliers et les magiciens de haute sorcellerie.

Mystique

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux mystiques :

Caractéristiques. La Sagesse du mystique détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du mystique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystique :

Armes et armures. Le mystique est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Sorts. Un mystique lance des sorts divins appartenant à la liste de sorts du prêtre. Pour jeter un sort, il doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 +

TABLE 2–2 : LE MYSTIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+2	+2	Domaine	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	—	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	—	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

TABLE 2–3 : SORTS CONNUS PAR LE MYSTIQUE

Niveau	Nombre de sorts connus 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
7	7	5+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
8	8	5+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
9	8	5+1	4+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
10	9	5+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
11	9	5+1	5+1	4+1	3+1	2+1	—	—	—	—
12	9	5+1	5+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
13	9	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	—	—	—
14	9	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
15	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	—	—
16	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
17	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
18	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	1+1
19	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	3+1	2+1
20	9	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	3+1	3+1

le niveau du sort. Il bénéficie de sorts en bonus selon sa valeur de Sagesse. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du mystique.

Le répertoire de sorts d'un mystique est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés oraisons) et deux sorts de 1er niveau, tous au choix du joueur, plus un sort de 1er niveau dépendant de son domaine (voir *Domaines*, ci-dessous). Lors de chaque passage de niveau, un mystique apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 2–3. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un mystique n'est pas modifié par son éventuel bonus de Sagesse ; les chiffres de la Table 2–3 sont fixes.) Ces sorts sont choisis parmi la liste des sorts courants de prêtre (voir le *Manuel des Joueurs*) et parmi ceux dévoilés dans le présent ouvrage.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux de classe après cela, un mystique peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le mystique « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 4, un mystique peut échanger un sort de niveau 0 (soit deux niveaux en dessous du 2e, qui est le plus haut niveau de sorts accessibles à un mystique de niveau 4) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 6, il peut échanger soit un sort de niveau 0, soit un sort de 1er niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts du 3e niveau) contre

un autre sort du même niveau. Un mystique ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et ne peut jamais « oublier » un sort de domaine.

Contrairement à un prêtre, un mystique n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer tout sort de son répertoire au moment de son choix, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée (voir Table 2–2). Si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée, il reçoit des sorts en bonus.

Un mystique peut mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau élevé pour préparer des sorts de niveau inférieur (par exemple, un emplacement de sort de 3e niveau pour préparer un sort de 2e niveau). Toutefois, le sort est alors traité à son niveau réel, pas au niveau de l'emplacement qui a servi à le préparer.

Domaine. Les mystiques ne tirent pas leurs pouvoirs des dieux de Krynn mais dépendent des mêmes forces cosmiques, naturelles et mortelles que les prêtres : le Bien et le Mal, la connaissance et la passion, la protection et la destruction. Un mystique commence par choisir un domaine dans la liste qui est proposée aux prêtres, ce qui inclut les domaines du *Manuel des Joueurs* (et même le Soleil, qu'aucune divinité de Krynn ne confère, mais pas la Magie) et ceux qui sont décrits dans le Chapitre 3 du présent ouvrage (dont certains sont exclusivement réservés aux mystiques). Le personnage ne peut choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) que s'il correspond à l'un des aspects du sien. Autrement, il prend le domaine de son choix.

Le domaine confère au personnage un sort connu supplémentaire par niveau à partir du 1er, ainsi qu'un pouvoir accordé. Contrairement aux prêtres, les mystiques ne préparent pas leurs sorts de domaine et peuvent lancer librement tous leurs sorts connus sans autre considération.

Par exemple, Hevara Tarn est une mystique de niveau 1. Elle choisit Faune comme domaine. Elle connaît quatre sorts de niveau 0 (sans rapport avec son domaine), deux sorts de 1er niveau qu'elle choisit comme bon lui semble, et *apaisement des animaux*, le sort de 1er niveau du domaine de la Faune. Ses deux sorts de 1er niveau sont *soins légers* et *faveur divine*. Elle peut lancer trois sorts de 1er niveau par jour (sans compter qu'elle a sans doute une valeur de Sagesse suffisamment élevée qui lui en confère un autre), à choisir parmi ceux qu'elle connaît ; elle peut donc lancer *soins légers* trois fois, *apaisement des animaux* trois fois, ou quelque autre combinaison des ses trois sorts connus.

Un mystique qui choisit le domaine du Soleil gagne le pouvoir de renvoyer les morts-vivants, mais pas de les détruire. Nul autre mystique n'est capable de repousser les morts-vivants.

Prêtre

Les prêtres d'Ansalonie fonctionnent sur le même principe que ceux du *Manuel des Joueurs*, si ce n'est qu'aucun ne sert une cause, une philosophie ou une source de puissance divine abstraite. Les dieux de Krynn ont créé le monde et sont à l'origine de toutes les puissances magiques, qu'elles soient divines ou profanes.

Religion. Les prêtres de Krynn servent le dieu de leur choix, à l'exception des divinités des trois lunes de la magie : Solinari, Lunitari et Nuitari. Les clergés de Habbakuk, Chislev et Zeboim se répartissent entre prêtres et druides. Notez que tous les prêtres de Dragonlance doivent choisir une divinité tutélaire. Si un prêtre peut parfaitement changer d'allégeance, aucun ne saurait vouer un culte à plus d'un dieu à la fois.

Après la guerre des Âmes, les prêtres de Paladine et de Takhisis se sont trouvés privés de sorts et de lien

L'influence du Chaos

À l'origine, la magie était le domaine exclusif des dieux. Cependant, la puissance magique imprègne le monde. Il s'agit des énergies spirituelles et profanes qui pourvurent à l'édification de Krynn. Lors de l'Ère des Rêves, lorsque les gnomes libérèrent la Gemme Grise, celle-ci amplifia les énergies magiques et les imprégna de l'essence du Chaos. Certains mortels découvrirent le moyen de puiser dans cette source de puissance, façonnant les énergies chaotiques à leur gré. Ces mages et mystiques étaient connus sous le nom de Scions.

Même s'ils jouèrent un rôle crucial dans la défaite des dragons maléfiques lors de la seconde guerre des Dragons, leur magie suscita également nombre de destruction et une vive douleur. Les trois divinités de la magie, Solinari le Bon, Nuitari le Mauvais et Lunitari la Neutre, décidèrent d'offrir leur puissance aux races mortelles, une puissance fondée sur l'ordre et non sur le chaos. Ils choisirent des disciples et fondèrent les Ordres de Haute Sorcellerie.

L'influence de la Gemme Grise perdura pendant des siècles, mais son pouvoir déclinait, en même temps que les Scions, au fur et à mesure que les magiciens prenaient de l'ascendant. Au cours des Ères du Pouvoir et de Désespérance, la magie des Scions fut réduite à une peau de chagrin car la puissance qu'offrait le Chaos était alors des plus maigres, alors que la magie des dieux animait tous leurs disciples.

Mais cet état de fait se trouva de nouveau modifié lorsque les irda ouvrirent la Gemme Grise, libérant le Chaos dans le monde sous sa forme la plus tangible. Son pouvoir se répandit au travers du monde et les énergies primordiales furent une fois de plus accessibles aux mortels. Avec l'Ère des Mortels et la disparition de la magie des dieux, les peuples d'Ansalonie puisèrent leur magie dans ces énergies. Bien que les Scions aient depuis longtemps disparu dans les entrailles de l'histoire, leur héritage a été transmis aux mystiques et ensorceleurs de l'Ère des Mortels.

divin. Il leur faut donc décider s'ils se tournent vers un autre dieu du Bien ou du Mal, s'ils partent à la découverte des pouvoirs du mysticisme, ou s'ils renoncent à toute forme de dévotion.

Races. Presque toutes les races disposent de prêtres en leur sein qui mènent le culte de leurs dieux.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*. Pour plus de détails sur les symboles religieux spéciaux, jetez un œil à l'encadré *Les médaillons de la foi*. Les dieux de Krynn apparaissent sur la Table 2–4, qui fournit la plupart des renseignements nécessaires aux prêtres. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 4.

Rôdeur

La majeure partie de Krynn est encore à l'état sauvage et renferme déserts, forêts, plaines et autres jungles. Le rôdeur se sent parfaitement à l'aise dans ces milieux.

Religion. Contrairement aux prêtres, les rôdeurs ne sont pas obligés de choisir une divinité tutélaire avant le niveau 4, à partir duquel ils acquièrent la faculté de jeter des sorts divins. (Sans divinité tutélaire, un rôdeur est incapable de lancer le moindre sort de magie divine.) Bien entendu, nombre de personnages issus de cette classe choisissent un dieu avant le niveau 4, mais d'autres entament cette carrière parce qu'ils aiment ce style de vie et non par dévotion. Un rôdeur doit porter son choix sur un dieu de la nature qui correspond à la partie morale de son alignement : Habbakuk, Chislev ou Zeboim.

Races. À l'instar des druides, les rôdeurs sont principalement issus des races qui entretiennent des liens étroits avec la nature, comme les elfes kagonesti, les centaures et les nomades humains.

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*. Un rôdeur peut choisir une organisation plutôt qu'un type de créature en guise d'ennemi juré. Par exemple, un rôdeur d'alignement bon peut décider de s'opposer aux chevaliers de Neraka ou à l'Ordre des Robes Noires. De leur côté, les rôdeurs maléfiques peuvent faire obstacle aux chevaliers solamniques ou aux prêtres d'une divinité du Bien.

Médaillon de la foi

Roublard

Les roublards de Krynn sont des voleurs, des conciliateurs, des hommes à tout faire ou des éclaireurs. Les voleurs sont monnaie courante dans les grandes villes où le vol à la tire est plus aisé que dans les régions rurales. En outre, ils bénéficient du soutien et de la protection de leur guilde.

Religion. Le penchant spirituel des roublards est rarement développé, mais il leur arrive d'adresser de courtes prières à Branchala ou Hiddukel pour rester silencieux et ne pas se faire remarquer.

Races. Toutes les races abritent des roublards, mais la place qu'ils occupent dans la société varie grandement : inexistante parmi les humains civilisée à cruciale parmi les draconiens kapak. Les roublards kenders sortent de la norme et se qualifient d'ailleurs « d'emprunteurs ». On les jette souvent au cachot pour leurs larcins, mais ils s'en échappent généralement aussi vite qu'ils y sont entrés (ou sont libérés pour préserver la santé mentale du geôlier).

Informations techniques. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

Les médaillons de la foi

Lorsqu'un dieu accepte un nouveau suppliant en qualité de prêtre, on remet à ce dernier un *médaillon de la foi*, qui montre l'engagement et le culte de l'intéressé. En effet, ce médaillon en argent porte le symbole de la divinité du prêtre. Sans lui, le personnage est incapable de préparer ou de lancer des sorts de 4e niveau ou plus.

En plus de jouer un rôle de focaliseur de sorts divins, le médaillon propose deux pouvoirs.

Sa fonction principale est de créer d'autres *médaillons de la foi* afin d'ordonner les prêtres nouvellement acceptés au sein d'un culte. Quelle que soit la foi représentée sur le médaillon original, le symbole figurant sur celui d'un prêtre nouvellement ordonné est celui de son dieu. Ainsi, un prêtre de la déesse Mishakal peut parfaitement créer le médaillon d'un nouveau prêtre de Habbakuk. Cependant, si n'importe quel prêtre est capable d'octroyer un *médaillon de la foi* à un acolyte, il est extrêmement rare que deux créatures dotées d'alignements opposés se livrent à un tel échange.

Le second pouvoir d'un *médaillon de la foi* est purement défensif. En effet, il résiste à toute tentative visant à l'ôter par la force du cou de son propriétaire, allant même jusqu'à infliger 2d4 points de dégâts divins à la cible. Il ne s'agit pas de dégâts de sainteté ou de malfaisance, mais de dégâts purement divins qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie.

TABLE 2–4 : DIEUX

Nom	Alignement	Domaines	Adorateurs
Branchala	CB	Bien, Chance, Chaos, Duperie	Bardes, elfes, kenders, voyageurs
Habbakuk	NB	Bien, Eau, Faune	Rôdeurs, marins, druides, fermiers
Kiri-Jolith	LB	Bien, Force, Guerre	Guerriers, chevaliers solamniques
Majere	LB	Bien, Loi, Méditation*	Moines, théologiens, érudits
Mishakal	NB	Bien, Communauté*, Guérison, Protection	Guérisseurs, artistes, sages-femmes, érudits
Solinari	LB	Aucun**	Robes Blanches
Chislev	N	Air, Faune, Flore, Terre	Druides, fermiers
Gilean	N	Connaissance, Libération*, Protection	Scribes, historiens, professeurs
Lunitari	LN	Aucun**	Robes Rouges
Reorx	N	Feu, Forge*, Terre	Nains, gnomes
Shinare	LN	Chance, Loi, Voyage	Marchands, négociants, nains
Sirrion	CN	Chaos, Feu, Passion*	Alchimistes, amants, soldats du feu
Zivilyn	N	Connaissance, Intuition*, Méditation*	Philosophes, médiateurs
Chemosh	NM	Duperie, Mal, Mort	Sectaires déments, nécromants
Hiddukel	CM	Duperie, Mal, Tromperie*	Marchands malhonnêtes, voleurs
Morgion	NM	Destruction, Mal, Pestilence*	Sectaires déments
Nuitari	LM	Aucun**	Robes Noires
Sargonnas	LM	Feu, Guerre, Loi, Mal	Minotaures, chasseurs de primes, guerriers
Zeboim	CM	Chaos, Eau, Mal, Tempête*	Marins, pirates, druides maléfiques

* Nouveau domaine décrit dans le Chapitre 3.

**Solinari, Lunitari et Nuitari n'ont pas de prêtres et n'accordent pas de sorts divins.

Classes de prestige

Les classes qui suivent représentent certaines des organisations les plus influentes d'Ansalonie. Les personnages qui entament de telles carrières sont voués à jouer des rôles de premier plan au sein de la vie politique de Krynn.

Les classes de prestige qui viennent en plus de la classe de base du personnage pour ce qui est du nombre de sorts quotidiens s'ajoutent également au niveau de lanceur de sorts (qui influe sur les tests de dissipation, les tests de niveau visant à passer outre la résistance à la magie d'un adversaire, et les différentes variables numériques des sorts).

Chevaliers de Krynn

De toutes les institutions d'Ansalonie, les ordres de chevalerie ont toujours compté parmi les plus importantes. Les chevaliers solamniques apparurent il y a de

Les autres classes

Certaines classes du *Manuel des Joueurs* ne figurent pas dans ce chapitre. Voici comment les inclure dans une campagne de Dragonlance.

Adeptes (PNJ)

Les adeptes tels qu'ils sont décrits dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître* n'existent pas dans le monde de Dragonlance. Les lanceurs de sorts primitifs (comme les gobelins) sont des magiciens, des prêtres, des ensorceleurs ou des mystiques (selon l'époque où se déroule la campagne).

Nobles (PNJ)

Au sein d'une campagne de Dragonlance, la classe d'aristocrate remplace cette de noble.

Paladins

Les chevaliers solamniques prennent la place des champions du Bien, aussi les paladins n'existent-ils pas normalement. Cependant, si le MD le juge utile, il peut en autoriser une poignée en qualité de champions de quelque divinité du Bien (comme Kiri-Jolith). Dans une telle campagne, un chevalier noir sera le champion d'une divinité du Mal.

Les emprunteurs

Bien que les roublards kenders possèdent les mêmes compétences et aptitudes que les roublards issus des autres races, leurs pratiques et habitudes sont différentes, ce qui leur a valu le surnom « d'emprunteurs ».

La plupart des cultures d'Ansalonie (parmi lesquelles celle des kenders) condamnent le vol et punissent sévèrement les criminels. L'exception qui confirme la règle est le kender, qui ne vole pas par appât du gain, mais par pure curiosité.

Les emprunteurs kenders ont autant de chances de laisser un objet derrière eux que d'en prendre un. D'ailleurs, le premier peut parfaitement avoir plus de valeur que le second, car les kenders ne se préoccupent pas de la valeur monétaire de leurs biens. Généralement, ils se servent dans la ferme intention de rendre leur bien à leur propriétaire légitime, mais ils sont trop distraits pour s'en souvenir par la suite.

Les kenders ont rarement la moindre idée de l'inventaire précis de ce qu'ils ont dérobé. Leur sac de voyage renferme toutes sortes d'objets intéressants, grotesques, ordinaires, précieux ou magiques qui, lorsqu'ils les sortent, les surprennent totalement.

cela des siècles, durant l'Ère des Rêves, mais deux ordres supplémentaires furent fondés récemment : les chevaliers de Neraka et la légion d'Acier. Les membres de ces ordres comptent parmi les combattants (mais aussi parfois parmi les prêtres et les magiciens) les plus craints et respectés de toute l'Ansalonie, d'autant que leurs rangs abritent les plus grands héros et les pires félons. Pour les personnages joueurs et les PNJ, ces ordres chevaleresques offrent nombre d'opportunités, un grand pouvoir et d'immenses responsabilités.

Chevaliers solamniques

Les chevaliers solamniques existent depuis l'Ère des Rêves. Il s'agit d'un ordre martial dédié à la cause du Bien. Tous sont liés par un serment : *Est Sularus oth Mithas* (« Mon honneur est toute ma vie »). En effet, les actes de chaque chevalier sont régis par un ensemble de lois connu sous le nom de Mesure.

Accusés à tort d'être à l'origine du Cataclysme, les chevaliers furent vilipendés durant l'Ère de Désespérance et beaucoup renoncèrent à leurs vœux pieux. Quelques individus courageux restèrent fidèles au code de chevalerie et l'ordre reconquit respect et pouvoir au cours de la guerre de la Lance. Malgré les pertes dévastatrices qu'ils ont subies lors de la guerre du Chaos, ils restent puissants à ce jour.

Aventure. Les véritables chevaliers se consacrent à la Règle et la Mesure. Il leur faut anéantir le Mal et protéger les individus sans défense. Les plus courageux et les plus sincères remporteront gloire et honneur. Nombre de chevaliers ont des devoirs bien spécifiques, qui vont de la surveillance d'un huis à l'anéantissement de pillards minotaures. Parfois, lorsque la situation est désespérée, des chevaliers sont chargés d'entreprendre une quête périlleuse visant, par exemple, à retrouver un précieux artefact. Ceux qui ne reçoivent pas de mission particulière partent à l'aventure et l'on chante leurs louanges quand ils soutiennent les idéaux de l'ordre dans l'honneur.

Profil. La Règle et la Mesure fixe la limite des actions que peuvent entreprendre les chevaliers solamniques. Elle leur offre courage face au danger, force lorsque leur bras faiblit et conseils quand ils sont confrontés à des choix difficiles. Elle aide le chevalier à défendre la cause du Bien et à faire respecter les lois (du moins, celles qui sont en accord avec ses croyances). Un chevalier honorable apporte son aide aux individus qui sont dans le besoin, sans attendre de récompense.

On quantifie le savoir qu'un personnage a de la Règle et la Mesure aux degrés de maîtrise de sa compétence Connaissances (noblesse et royauté).

Alignement. Les chevaliers solamniques sont loyaux bons. Ceux qui changent d'alignement perdent leur statut de chevalier si leur secret est éventé. Leur concept de la Loi et du Bien est très clairement défini par la Mesure.

Religion. Après la guerre des Âmes, Kiri-Jolith prit la place de Paladine en qualité de divinité tutélaire des chevaliers solamniques, mais ces



Chevaliers solamniques

derniers honorent toujours la mémoire de leur ancien dieu et éprouvent un profond respect à l'égard de Valthonis, le Dieu Cheminant, car son sacrifice incarne le Bien et l'honneur dans tout ce qu'ils ont de plus désintéressé. Ils révèrent également les autres dieux du Bien.

Antécédents. Des générations durant, les chevaliers solamniques ont été issus de la seule noblesse de Solamnie, et plus particulièrement de familles très proches de la chevalerie (parmi lesquelles les de Lumlane, Sauveroi et Grandarc). Cela fut d'autant plus vrai lors de l'Ère de Désespérance, lorsque l'on méprisait grandement les chevaliers. Peu de jeunes gens voulaient embrasser une telle carrière, et ceux qui le faisaient étaient issus de familles pourvues d'une tradition chevaleresque ancestrale. Pendant et après la guerre de la Lance, les chevaliers ouvrirent leurs rangs aux étrangers et permirent même aux roturiers d'atteindre des positions de prestige en leur sein.

Races. Selon la tradition, les chevaliers n'acceptent que les humains dans leurs rangs, mais depuis la fin de la guerre de la Lance, ils admettent également les demi-elfes (qui, de toute façon, restent rares). Ils font honneur aux individus issus d'autres races en leur accordant des titres, comme dans le cas du héros nain Kharas, mais ne les acceptent pas à part entière au sein de l'ordre.

Relations avec les autres classes. Bien que ces chevaliers disciplinés fonctionnent à merveille quand ils œuvrent côte à côte, ils se révèlent tout aussi efficaces au sein d'un groupe aux talents variés. En tant que membres d'un ordre religieux, ils respectent grandement les prêtres bons, et font montre d'une grande camaraderie à l'égard des guerriers et barbares qui ne sont pas d'alignement mauvais. Les chevaliers de l'Ère du Pouvoir et du début de l'Ère de Désespérance (avant la guerre de la Lance) n'aiment ni ne font confiance aux mages. Toutefois, ceux des autres périodes historiques s'entendent bien et collaborent avec les Robes Blanches, même s'ils gardent leurs distances avec les autres lanceurs de sorts. Les chevaliers ne tolèrent pas les comportements chaotiques ou mauvais, et se séparent rapidement des individus qui entrent dans cette catégorie (du moins, quand ils ne les défient pas sur-le-champ).

Progression au sein des ordres

Un personnage qui envisage une carrière de chevalier solamnique doit faire un certain nombre de choix, mais il lui faut tout d'abord postuler pour devenir un écuyer de la Couronne (voir encadré plus bas), puis satisfaire aux conditions requises pour entreprendre la classe de prestige de chevalier de la Couronne. Ensuite, le personnage peut poursuivre sur cette voie ou, en s'acquittant des conditions requises, devenir un chevalier de l'Épée. Dans ce cas, il peut continuer sa progression au sein de cette classe (pour obtenir le meilleur de ses facultés de lanceur de sorts) ou postuler pour rejoindre les chevaliers de la Rose après avoir rempli les conditions relatives à cet ordre.

Quand un personnage entre au sein d'un nouvel ordre, il perd le droit de prendre des niveaux supplémentaires dans l'une de ses classes de chevalier solamnique précédentes. Par exemple, un chevalier de la Rose ne peut pas prendre des niveaux de chevalier de la Couronne ou de chevalier de l'Épée. Par contre, il peut mêler ses niveaux de chevalier à des niveaux d'autres classes, habituellement de guerrier ou de prêtre. Un chevalier de la Couronne de niveau 20 peut, par exemple, être un Gue 10 ou Prê 10/Couronne 10.

Les trois ordres sont bâtis selon une hiérarchie très stricte, et tout personnage désireux de devenir un chevalier de la Rose doit passer par les deux ordres cadets. Cependant, tous les chevaliers ne s'efforcent pas de parvenir à ce niveau d'accomplissement personnel. À l'inverse, tous ceux qui le souhaitent n'y sont pas forcément autorisés. Il existe des chevaliers de la Couronne et des chevaliers de l'Épée de niveau 20, tous braves et talentueux, qui décident de se consacrer aux ordres inférieurs plutôt que de s'élever au sein de la hiérarchie. Du reste, l'Ordre des chevaliers solamniques n'est pas dirigé par les seuls chevaliers de la Rose, mais par des représentants des trois ordres.

Les coulisses de D&D : vertu chevaleresque

Les conditions requises pour accéder aux classes de prestige de chevalier de l'Épée ou de la Rose incluent ce qu'on appelle la « vertu chevaleresque ». Il s'agit d'actes que le chevalier a accomplis et qui prouvent son engagement vis-à-vis des idéaux solamniques de l'honneur et de la vertu, sans oublier sa fidélité envers la Règle et la Mesure. Par tradition, la définition de ces actes reste vague. Au sein du jeu, ce qui constitue une preuve acceptable de la générosité d'un chevalier est soumis à l'entière discrétion d'un conseil chevaleresque (le MD en l'occurrence). Certains joueurs aiment garder la trace des épreuves de sagesse que les chevaliers subissent, mais également interpréter l'ensemble du rituel devant le conseil, les autres PJ pouvant alors servir de témoins. Ceci dit, d'autres se contenteront de survoler l'épreuve et de partir du principe qu'en remplissant les conditions techniques (bonus de base à l'attaque, dons, etc.), ils se sont également acquittés des conditions d'interprétation. Les deux approches conviennent parfaitement.

Les conditions techniques propres à chaque classe de prestige sont clairement définies, aussi peut-on faire l'impasse sur l'aspect de l'interprétation. Si vous souhaitez incarner un chevalier solamnique, voyez avec votre MD comment il compte aborder les épreuves requises pour évoluer au sein des ordres et parvenez à un accord qui vous satisfera tous les deux. Tant que votre personnage remplit les autres conditions, les classes de prestige conviennent, que vous décidiez de jouer ces quêtes ou non.

Anciens chevaliers solamniques

Quel que soit l'ordre auquel il appartient, un chevalier changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant le code de la Règle et la

Mesure perd ses sorts et ses pouvoirs surnaturels. Si l'on découvre la nature de ses actes, il risque de passer en jugement devant un conseil chevaleresque. Le personnage peut alors être chassé de l'ordre ou exécuté (auquel cas on lui tranche la gorge à l'aide de sa propre épée). Pour ce qui est des actes maléfiques, il est toujours possible de se repentir (voir la description du sort *pénitence*).

Chevalier de la Couronne

L'Ordre de la Couronne est en quelque sorte le premier palier dans la hiérarchie des chevaliers solamniques. Constituant un groupe de combattants fidèles et obéissants, ils sont chargés de défendre l'honneur de la chevalerie et de l'ordre.

Les chevaliers de la Couronne sont généralement plus jeunes que ceux des ordres supérieurs et, de fait, acceptent plus facilement les défis qui se présentent à eux. Cependant, la Mesure leur apprend à retenir leur bras en usant de sagesse et à obéir à ceux qu'ils servent.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir chevalier de la Couronne, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Bonus de base aux sauvegardes. Vig +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 2 en Diplomatie, degré de maîtrise de 2 en Équitation.

Dons. Honorable, Maniement d'une arme de guerre (une au choix), Maniement des boucliers, Port des armures lourdes.

Spécial. *Écuyer de la Couronne :* le personnage doit avoir été accepté au titre d'écuyer (voir l'encadré ci-dessous).

Compétences de classe

Les compétences du chevalier de la Couronne (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de la Couronne :

Armes et armures. Le chevalier de la Couronne est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Il ne reçoit aucune formation au maniement des boucliers ou au port des armures.

Courage chevaleresque (Sur). Un chevalier de la Couronne bénéficie d'un bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur égal à son modificateur de Charisme (du moins s'il est positif).

Force d'honneur (Sur). Une fois par jour, un chevalier de la Couronne de niveau 1 bénéficie d'un bonus de moral de +4 en Force pendant un nombre de rounds égal à 3 + son modificateur de Charisme. Tous les trois niveaux, le personnage bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir (2 fois par jour au niveau 4, 3 fois par jour au niveau 7 et 4 fois par jour au niveau 10). On l'active au prix d'une action libre.

Initiative héroïque (Ext). Dès le niveau 2, un chevalier de la Couronne bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'initiative. Ce bonus augmente de +1 pour les trois niveaux de classe (+2 au niveau 5 et +3 au niveau 8).

Combat à mort (Ext). Au niveau 3, un chevalier de la Couronne acquiert Dur à cuire en qualité de don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Volonté honorable (Sur). Un chevalier de la Couronne de niveau 4 bénéficie d'un bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de coercition égal à son modificateur de Charisme (du moins s'il est positif). En effet, son sens de l'honneur et sa loyauté exacerbés accroissent sa volonté.

Puissance de l'honneur (Sur). Au niveau 6, lorsqu'un chevalier de la Couronne utilise son pouvoir de force d'honneur, il bénéficie d'un bonus de +6 et non de +4.

Mobilité supérieure (Ext). Au niveau 7, un chevalier de la Couronne considère les armures lourdes comme

Écuyer de la Couronne

Tous les personnages qui souhaitent entamer une carrière de chevalier solamnique doivent d'abord devenir écuyer au service des chevaliers de la Couronne. Le candidat peut être de n'importe quel niveau ou classe. Le personnage débute son instruction en faisant l'apprentissage de la loyauté. Il doit être présenté au conseil chevaleresque et être parrainé par un chevalier reconnu issu de l'un des ordres solamniques. Le candidat jure alors de faire honneur à la chevalerie, aux causes que défend l'ordre, de prêter allégeance à ce dernier, et de vivre selon les préceptes de la Règle et de la Mesure.

Si aucun chevalier n'émet d'objection et si nul ne saurait mettre en cause l'honneur du candidat, celui-ci devient un écuyer. Si son honneur est mis en doute, il subit un interrogatoire en bonne et due forme. Si le problème est éclairci, le candidat est accepté. Par contre, si la situation est équivoque, le candidat est congédié jusqu'à ce que le problème soit résolu.

Il s'agit d'une simple option, mais le MD peut autoriser un personnage joueur à débuter la campagne en qualité d'écuyer.

Ensuite, dès que le personnage gagne un niveau (quelle que soit sa classe) et satisfait aux conditions requises pour devenir un chevalier de la Couronne, l'écuyer adresse une requête au conseil pour devenir un chevalier à part entière.

Table 2–5 : le chevalier de la Couronne

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Courage chevaleresque, force d'honneur (1 fois/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Initiative héroïque (+1)
3	+3	+1	+3	+1	Combat à mort
4	+4	+1	+4	+1	Force d'honneur (2 fois/jour), volonté honorable
5	+5	+1	+4	+1	Initiative héroïque (+2)
6	+6	+2	+5	+2	Puissance de l'honneur
7	+7	+2	+5	+2	Mobilité supérieure, force d'honneur (3 fois/jour)
8	+8	+2	+6	+2	Initiative héroïque (+3)
9	+9	+3	+6	+3	Aura de bravoure
10	+10	+3	+7	+3	Couronne chevaleresque, force d'honneur (4 fois/jour)

des armures intermédiaires, notamment pour ce qui a trait à la vitesse de course. En outre, le malus d'armure aux tests est réduit de –1. Cet avantage est cumulable avec la réduction du malus d'armure aux tests conférée par les armures de maître ou en métal draconique.

Aura de bravoure (Sur). Un chevalier de la Couronne de niveau 9 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le chevalier est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Couronne chevaleresque (Sur). Au niveau 10, le chevalier est l'incarnation même des principes de l'honneur, de l'obédience et de la loyauté. Il bénéficie d'un bonus de moral aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme, ainsi que d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de coercition (qui remplace le bonus du au pouvoir de volonté honorable). En outre, il peut agir comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*héroïsme suprême* 1 fois par jour, bénéficiant d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts des armes et jets de sauvegarde, ainsi que de 15 points de vie temporaires. Cet effet dure pendant 10 minutes.

Chevalier de l'Épée

Les chevaliers de l'Épée sont des combattants qui luttent par la force et la foi pour défendre la justice et la vérité. Ils sont persuadés que l'esprit est le puits d'où coule le courage. L'empressement dont ils font montre pour sacrifier leurs propres souhaits, ou leur vie si nécessaire, en fait les champions du Bien.

Kiri-Jolith confère aux chevaliers de l'Épée la magie qui leur donne la force au combat, le pouvoir de vaincre leurs ennemis les plus dangereux et la faculté de protéger les individus qui sont dans le besoin. Quand ils n'usent pas de leur magie divine, leur foi et leur courage soutiennent leur bras.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir chevalier de l'Épée, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Bonus de base aux sauvegardes. Vol +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (noblesse et royauté), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Équitation.

Dons. Dur à cuire, Endurance, Honorable.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de 1er niveau.

Spécial. Pour devenir un chevalier de l'Épée, le personnage doit posséder au moins un niveau de chevalier de la Couronne et l'aptitude de classe de courage chevaleresque.

La Mesure du chevalier de la Couronne

L'Ordre de la Couronne illustre les idéaux de loyauté et d'obédience dans tout ce que représente et fait un chevalier. Sa loyauté exige du chevalier qu'il obéisse aveuglément à ses supérieurs tant que ces derniers observent les préceptes de la Règle et la Mesure.

Un chevalier est loyal à sa famille, à tout ce qui est bon, à ceux que le Mal opprime et aux monarques qui, par décret ou consentement de conseils chevaleresques, sont reconnus par l'ordre, méritant ainsi sa loyauté et sa protection.

Voici quelques actes seyant à un chevalier de la Couronne :

- Obéir aveuglément à ceux dont l'autorité relève des conseils chevaleresques.
- Être dévoué aux idéaux de la Mesure.
- Être loyal envers les frères de tous les ordres.
- Agir de façon à renforcer la loyauté qui unit les chevaliers.

Responsabilités d'un chevalier de la Couronne

Un chevalier de la Couronne se doit de servir et de prêter secours à un frère en mission pour le compte de l'ordre qui a besoin d'aide, mais également de servir les royaumes inscrits sur la Charte de Loyauté telle qu'elle a été rédigée par le Grand Cercle des Chevaliers. Si un chevalier ne remplit pas ces devoirs, c'est son honneur qui est en jeu, et il prend alors le risque de perdre sa place au sein de l'ordre.

Vertu chevaleresque : pour être accepté au sein de l'Ordre de l'Épée, le personnage doit être un chevalier de la Couronne reconnu. Durant la période passée au service des chevaliers de la Couronne, le candidat doit avoir démontré sa vertu et son adhésion à la Règle et la Mesure. Avant de demander au conseil chevaleresque d'être accepté au sein de l'Ordre de l'Épée, il doit avoir accompli les actes qui suivent, et produire les témoins capables d'en attester :

- Un voyage d'au moins 750 kilomètres et 30 jours.
- Trois démonstrations de sagesse.
- Une démonstration de générosité.
- Une démonstration de compassion.
- La récupération d'un objet ou d'une personne.
- Un combat singulier contre un adversaire maléfique de taille (dont le facteur de puissance est au moins égal au niveau du personnage –2).
- Un acte d'héroïsme et de courage observant les vertus de l'honneur et du Bien.

Quand il se sent prêt, le personnage se présente devant un conseil chevaleresque et y fait le récit de ses exploits. Si celui-ci convient au seigneur du conseil de l'Ordre de l'Épée, la candidature du chevalier est acceptée. Si aucun seigneur n'est présent, le chevalier de l'Épée de plus haut rang présent peut trancher, du moins si le conseil est officiellement réuni. Si aucun conseil légitime ne peut être réuni, alors l'affaire est reportée à une date ultérieure. Si le candidat estime que son récit n'a pas été pris au sérieux, il peut s'adresser au conseil présidant des chevaliers.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier de l'Épée (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de l'Épée :

Armes et armures. Le chevalier de l'Épée ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de chevalier de l'Épée, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser les morts-vivants, des dons supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage. Les chevaliers de l'Épée reçoivent leur puissance divine de Kiri-Jolith.

Aura de Bien (Ext). Un chevalier de l'Épée génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Bien*) égale à son niveau de classe plus son niveau de prêtre ou de mystique (le cas échéant).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un chevalier de l'Épée peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveaux 5 et 10, le chevalier de l'Épée obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5 et 3 au niveau 10).

Renvoi des morts-vivants (Sur). Lorsque le chevalier de l'Épée atteint le niveau 2, il acquiert le pouvoir de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant un niveau de moins que lui. S'il possède

La Mesure du chevalier de l'Épée

Les chevaliers de l'Épée sont les combattants des dieux du Bien. Ils soutiennent les idéaux les plus purs, comme l'héroïsme et le courage.

L'héroïsme consiste à faire des sacrifices pour ses croyances. Voici quelques actes héroïques seyant à un chevalier :

- Réconforter les faibles.
- Donner aux pauvres.
- Mettre fin aux servitudes.
- Protéger les individus sans défense.
- Aider les chevaliers dans le besoin.

Le courage est la volonté de mourir avec honneur au service du Bien. Voici quelques actes courageux seyant à un chevalier :

- Affronter le Mal sans peur.
- Défendre l'honneur de la chevalerie.
- Défendre l'honneur de ses camarades chevaleresques.
- Protéger les individus faibles et sans défense.

Responsabilités d'un chevalier de l'Épée

Un chevalier de l'Épée doit rendre hommage à Kiri-Jolith et aux dieux du Bien chaque jour, aller au-devant du Mal pour le combattre (sans jamais battre en retraite, quelle que soit la force de l'ennemi), protéger les individus faibles et sans défense, et renoncer à faire usage de ses pouvoirs chevaleresques pour des raisons iniques.

Table 2–6 : le chevalier de l'Épée

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Aura de Bien, châtiment du Mal (1 fois/jour)	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+3	Renvoi des morts-vivants	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Aura de bravoure	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Châtiment du Mal (2 fois/jour)	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	—	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Âme chevaleresque, châtiment du Mal (3 fois/jour)	+1 niveau effectif

également des niveaux de prêtre, il ajoute à ceux-ci ses niveaux de chevalier de l'Épée –1 pour déterminer le résultat des renvois. Par contre, il ne bénéficie pas de tentatives de renvoi quotidiennes supplémentaires.

Aura de bravoure (Sur). Un chevalier de l'Épée de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Âme chevaleresque (Sur). Au niveau 10, le chevalier est l'incarnation même de la dévotion chevaleresque et des préceptes de son alignement. Les armes qu'il manie sont considérées comme des armes saintes pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de certains Extérieurs d'alignement mauvais. En outre, il peut se protéger à l'aide d'une *aura sacrée*, sur le même principe que le sort du même nom, 1 fois par jour, pendant 10 rounds. Lui seul est protégé ; l'effet de l'aura ne s'étend pas à ses alliés.

Chevalier de la Rose

Les chevaliers de la Rose sont au sommet de la hiérarchie des chevaliers solamniques. Leur ordre soutient l'honneur dans la sagesse et la justice. Ils illustrent la noblesse, le courage et l'honneur auprès des chevaliers et de ceux qui les servent.

Les chevaliers de la Rose sont des chefs, qui prodiguent conseils et instructions à leurs protégés, et qui développent des trésors d'inspiration et de courage quand ils mènent leur ordre au combat. Ce sont les diplomates et les conseillers de certains gouvernements, mais ils forment également le corps gouvernant des chevaliers solamniques.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir chevalier de la Rose, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +8.

Bonus de base aux sauvegardes. Vol +7.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (noblesse et religion), degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 8 en Équitation.

Dons. Combat monté, Endurance, Honorable, Prestige.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de 2e niveau.

Spécial. Pour devenir un chevalier de la Rose, le personnage doit posséder au moins un niveau de chevalier de la Couronne et l'aptitude de classe de courage chevaleresque. Il lui faut également posséder trois niveaux de chevalier de l'Épée et l'aptitude de classe d'aura de bravoure.

Vertu chevaleresque : pour être accepté au sein de l'Ordre de la Rose, le personnage doit être un chevalier de l'Épée reconnu. Durant la période passée au service des chevaliers de l'Épée, le candidat doit avoir démontré sa vertu et son adhésion à la Règle et la Mesure. Avant de demander au conseil chevaleresque d'être accepté au sein de l'Ordre de la Rose, il doit avoir accompli les actes qui suivent, et produire les témoins capables d'en attester :

- Un voyage d'au moins 750 kilomètres et 30 jours.
- Une démonstration de sagesse.
- Trois démonstrations de générosité.
- Trois démonstrations de compassion.
- La récupération d'un objet ou d'une personne.
- Un combat singulier contre un adversaire maléfique de taille (dont le facteur de puissance est supérieur ou égal au niveau du personnage).

Quand il se sent prêt, le personnage se présente devant un conseil chevaleresque et y fait le récit de ses exploits. Si celui-ci convient à l'ensemble du conseil de l'Ordre de la Rose, la candidature du chevalier est acceptée. Si aucun conseil légitime ne peut être réuni, alors l'affaire est reportée à une date ultérieure. Si le candidat estime que son récit n'a pas été pris au sérieux, il peut s'adresser au conseil présidant des chevaliers.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier de la Rose (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Table 2–7 : le chevalier de la Rose

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Aura de Bien, cri de ralliement, *détection du Mal*	+1 niveau effectif
2	+2	+0	+3	+3	Inspiration vaillante (+2, 2 fois/jour)	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+3	Bonus de prestige (+1), grâce divine	+1 niveau effectif
4	+4	+1	+4	+4	Inspiration héroïque, renvoi des morts-vivants	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+4	Inspiration vaillante (+3, 3 fois/jour)	+1 niveau effectif
6	+6	+2	+5	+5	Sagesse de la Mesure	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+5	Bonus de prestige (+2)	+1 niveau effectif
8	+8	+2	+6	+6	Inspiration vaillante (+4, 4 fois/jour)	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+6	Résistance ultime	+1 niveau effectif
10	+10	+3	+7	+7	Fleur chevaleresque	+1 niveau effectif

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de la Rose :

Armes et armures. Le chevalier de la Rose ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de chevalier de la Rose, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser les morts-vivants, des dons supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage. Les chevaliers de la Rose reçoivent leur puissance divine de Kiri-Jolith.

Aura de Bien (Ext). Un chevalier de la Rose génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Bien*) égale à son niveau de classe plus son niveau de prêtre ou de mystique (le cas échéant) et son niveau de chevalier de l'Épée.

Cri de ralliement (Sur). Le chevalier de la Rose peut, au prix d'une action libre, pousser un hurlement conférant un bonus de moral de +1 au prochain jet d'attaque de ses alliés situés dans un rayon de 18 mètres. Il augmente également leur vitesse de déplacement de base de 1,50 mètre lors de leur prochaine action. Le cri de ralliement est un pouvoir mental utilisable jusqu'à 3 fois par jour. Il n'affecte que les alliés du chevalier capables de l'entendre.

***Détection du Mal* (Mag).** Le chevalier de la Rose peut utiliser *détection du Mal,* à volonté. Ce pouvoir fonctionne comme le sort du même nom.

Inspiration vaillante (Sur). Au niveau 2, un chevalier de la Rose peut, 2 fois par jour, susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un sujet doit pouvoir entendre le chevalier parler. L'effet dure tant que l'allié entend le chevalier parler, et pendant 5 rounds par la suite. Tant qu'il parle, le chevalier peut combattre, mais il est incapable de lancer des sorts et d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes). La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Aux niveaux 5 et 8, ces bonus augmentent de +1 et le chevalier peut user du pouvoir une fois de plus chaque jour. L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Bonus de prestige (Ext). Au niveau 3, le chevalier de la Rose bénéficie d'un bonus de +1 en Prestige, qui passe à +2 au niveau 7. Il est parfaitement cumulable avec tous les autres bonus applicables au Prestige, comme ceux qui découlent de l'alignement loyal ou de la réputation personnelle du personnage.

Grâce divine (Sur). Un chevalier de la Rose de niveau 3 bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (le cas échéant). Ce bonus n'est pas cumulable avec un autre pouvoir du même nom.

Inspiration héroïque (Sur). Un chevalier de la Rose de niveau 4 peut inspirer l'héroïsme chez un allié consentant distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et améliorer ses talents de combattant. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 4. Chaque utilisation de ce pouvoir compte comme une utilisation quotidienne du pouvoir d'inspiration vaillante du personnage. Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chevalier parler. Les effets durent tant que le sujet entend parler le chevalier, et pendant 5 rounds par la suite. La créature ainsi inspirée bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des d10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur.

Les dés de vie de bonus comptent comme des dés de vie normaux pour ce qui est de déterminer l'effet de sorts tels que *sommeil*. L'inspiration héroïque est un pouvoir mental.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Le chevalier de la Rose ajoute son niveau de classe –3 à son niveau de prêtre effectif (ce qui inclut son niveau de chevalier de l'Épée –1 et ses éventuels niveaux de prêtre) quand il renvoie les morts-vivants.

Sagesse de la Mesure (Ext). Au niveau 6, le chevalier de la Rose peut trouver conseil dans sa grande connaissance de la Mesure solamnique. Deux fois par jour, le personnage peut effectuer un test de Connaissances (noblesse et royauté) (DD 14). En cas de succès, le chevalier bénéficie des effets d'un sort d'*augure* lancé comme par un prêtre de son niveau. Les connaissances acquises via ce pouvoir prennent toujours la forme d'une anecdote historique, d'un proverbe ou d'une loi extraite de la Mesure.

Résistance ultime (Sur). Une fois par jour, un chevalier de la Rose de niveau 9 est capable de susciter un effort héroïque parmi ses troupes, augmentant ainsi leur vitalité. Les alliés situés dans un rayon de 3 mètres gagnent 2d10 points de vie temporaires. Ce pouvoir affecte un nombre de créatures égal au niveau de classe du chevalier + son modificateur de Charisme. Il dure autant de rounds.

Fleur chevaleresque (Sur). Au niveau 10, le chevalier de la Rose est l'incarnation même de tout ce que représentent les chevaliers solamniques : honneur, sagesse et justice. Il bénéficie d'une immunité totale contre les effets de coercition (à moins qu'ils ne soient inoffensifs, comme dans le cas d'une *aide*). En outre, 1 fois par jour, le chevalier peut faire appel à la sagesse inhérente de la Mesure pour bénéficier d'un sort de *prémonition* d'une durée de 100 minutes. Le sort n'affecte que le personnage, personne d'autre. Ainsi, tant que l'effet reste actif, le chevalier ne saurait être surpris ou pris au dépourvu, et bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes.

Chevaliers de Neraka

Jadis, ces individus étaient connus sous le nom de chevaliers de Takhisis ou, plus simplement, de chevaliers noirs. En effet, tous les membres de l'ordre s'adonnaient au culte de la Reine des Ténèbres. Chaque chevalier prêtait le Serment de Sang et observait la Vision de « l'Ordre du Monde Unique ». Un code particulièrement strict faisait force de loi en matière d'honneur et de discipline.

Lorsque débuta la guerre du Chaos, les chevaliers perdirent leur chef et furent plongés dans la plus grande confusion. Pire encore, Takhisis parut disparaître du monde et, avec elle, la Vision qu'elle offrait à chaque chevalier. Les chevaliers noirs qui survécurent au terrible affrontement contre le Chaos rebâtirent leur ordre près de Neraka. Alors, au début du Cinquième Âge, de puissants lanceurs de sorts (en collaboration avec les chevaliers de plus haut rang de l'ordre) commencèrent à user de mysticisme pour truquer la Vision, poussant le reste des chevaliers à croire que la Reine des Ténèbres avait fait son retour.

Mais tout fut bouleversé lorsque sir Morhan Targonne devint le dirigeant de l'ordre et mit de côté la Vision, changeant le nom de l'organisation en chevaliers de Neraka. Aujourd'hui, ces derniers se cherchent une nouvelle identité, bien distincte de leur défunte déesse qui fut terrassée à la fin de la guerre des Âmes. En outre, ils ne sont pas en quête d'une nouvelle divinité tutélaire puisqu'ils se sont déjà tournés vers le mysticisme et la sorcellerie.

(Pour plus de détails sur les événements relatés cidessus, reportez-vous à la chronologie du Chapitre 6.)

À l'instar des chevaliers solamniques, les chevaliers noirs sont divisés en différents ordres. Cependant, contrairement à leurs rivaux, chaque ordre de leur organisation jouit du même statut. Tous les chevaliers de Neraka sont des combattants expérimentés ; les chevaliers du Lys excellent dans l'art de la guerre, ceux du Crâne agrémentent leurs compétences martiales de magie divine, et ceux de l'Épine usent de puissants sorts profanes.

Aventure. N'ayant plus à s'en remettre à la Vision de Takhisis, les chevaliers de Neraka adhèrent aujourd'hui au Serment de Sang et à un code très strict, d'autant qu'ils tentent de se forger une nouvelle identité. Ils partent à l'aventure lorsque leur devoir l'exige.

Profil. Les chevaliers sont à la fois dévoués et obnubilés, et ils font montre d'une discipline mêlée de crainte. Ils suivent leurs objectifs avec tout le dévouement de fanatiques et la concentration de soldats. Cependant, les chevaliers noirs exécutent leurs ordres comme ils l'entendent tant qu'ils ne violent pas leur code ou quelque instruction.

La Mesure du chevalier de la Rose

Les chevaliers de la Rose soutiennent les idéaux les plus purs, comme l'honneur et la justice. L'honneur consiste à rester fidèle à un serment pour défendre la cause du Bien. La justice constitue le cœur de la Mesure et l'âme des chevaliers de la Rose. Elle exige de chaque chevalier qu'il rende à chacun, créatures, personnes ou divinités, ce qui lui est dû.

Voici quelques actes seyant à un chevalier de la Rose :

- Faire montre de compassion à l'égard des moins fortunés.
- Sacrifier sa vie pour le bien d'autrui.
- Songer à la protection de l'ordre avant la sienne.
- Protéger les autres chevaliers.
- S'assurer qu'aucune vie ne soit sacrifiée inutilement.

Responsabilités d'un chevalier de la Rose

Un chevalier de la Rose doit rendre hommage aux dieux du Bien en tout actes combattre pour la justice sans se soucier de son confort ou de sa sécurité personnels, ne jamais renoncer face à un adversaire maléfique, et tout sacrifier au nom de l'honneur.



Chevaliers de Neraka

Contrairement aux chevaliers solamniques, les chevaliers de Neraka ont le droit de mentir, de voler ou de tuer, mais ce type d'acte ne doit pas dissimuler un objectif personnel ou un manque cruel de maîtrise de soi. Un chevalier noir ne torture ni ne verse dans la cruauté sans une bonne raison. Les victimes qui font acte de soumission sont bien traitées.

Alignement. Les chevaliers de Neraka sont loyaux mauvais. Ceux qui changent d'alignement perdent leur statut de chevalier si leur secret est éventé. Leur concept de la Loi et du Bien est très clairement défini par le Code.

Religion. Avant même que Takhisis ne fût tuée, les chevaliers, croyant leur déesse disparue à jamais, se tournèrent vers le mysticisme et la sorcellerie. Maintenant que la Reine des Ténèbres n'est plus, ils n'ont pas l'intention de vouer obéissance à une nouvelle divinité tutélaire.

Cela ne signifie cependant pas qu'ils ne rendent pas hommage à quelques dieux. Ils honorent Sargonnas en qualité de dieu de la guerre, mais également Zeboim, car elle est la mère de leur fondateur, le seigneur Ariakan. Durant la guerre des Âmes, beaucoup se tournèrent vers le culte de l'indicible « Unique ». Néanmoins, une fois le conflit terminé, pensant avoir été trahis, la plupart se détournèrent des dieux.

Antécédents. Les chevaliers du Lys sont souvent recrutés jeunes, parce qu'ils ont fui leur famille ou la justice. L'organisation les prend alors en charge et leur apprend à se battre.

Les chevaliers du Crâne sont d'anciens prêtres de Takhisis qui souhaitent établir un ordre du Mal. Au début de l'Ère des Mortels, ils se tournèrent vers l'étude du mysticisme pour conserver leurs pouvoirs. (Bien que les mystiques soient rarement d'alignement loyal, les chevaliers du Crâne sont bel et bien loyaux mauvais, comme tous ceux de l'ordre.)

De leur côté, les chevaliers de l'Épine sont généralement des renégats ou des Robes Noires en quête d'une magie toujours plus puissante qui souhaitent se libérer des lois du Conclave. Au début de l'Ère des Mortels, les chevaliers de l'Épine se tournèrent vers l'étude de la sorcellerie pour conserver leurs pouvoirs. (Bien que les ensorceleurs soient rarement d'alignement loyal, les chevaliers de l'Épine sont bel et bien loyaux mauvais, comme tous ceux de l'ordre.)

Races. Les chevaliers acceptent parmi eux tous les individus qui remplissent les conditions requises, ce qui inclut les elfes noirs et les parias nains. Par contre, kenders et gnomes ne sont pas les bienvenus, tout comme les draconiens, qui sont considérés comme des monstres sous-humains indignes de faire de bons chevaliers.

Relations avec les autres classes. Bien que les chevaliers noirs fonctionnent à merveille quand ils œuvrent côte à côte, ils se révèlent tout aussi efficaces au sein d'un groupe aux talents variés. En tant que membres d'un ordre religieux, ils respectent grandement les prêtres mauvais. Ils ne font pas confiance aux magiciens de Haute Sorcellerie, car même les Robes Noires sont des rivales des chevaliers de l'Épine aux robes grises.

Anciens chevaliers de Neraka

Un chevalier, quel que soit l'ordre auquel il appartient, changeant d'alignement ou bafouant le Code est sévèrement puni (souvent de mort) s'il est pris la main dans le sac.

Si le chevalier perd titres et responsabilités, il ne peut plus progresser au sein des trois ordres.

Chevalier du Lys

« De l'indépendance naît le Chaos. Soumets-toi et sois fort. »

Pendants maléfiques des chevaliers solamniques de la Couronne, les chevaliers du Lys constituent un ordre de combattants. Leur principaux préceptes leur enseignent qu'on arrive à la force via conformité et uniformité. Libre pensée et individualité ne conduisent qu'au chaos.

Les chevaliers du Lys sont bien décidés à conquérir le monde. Au cours des premières années qui suivirent l'Été du Chaos, certains chevaliers combattaient encore pour le compte de Takhisis, sûrs qu'elle allait faire son retour. Aujourd'hui, ceux qui vénèrent la Reine des Ténèbres se comptent sur les doigts de la main car la plupart des chevaliers du Lys ont renoncé à la Vision.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir chevalier du Lys, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Intimidation.

Dons. Honorable.

Spécial. *Écuyer du Lys :* tout candidat postulant au rang de chevalier du Lys doit être parrainé (par un chevalier du Lys de niveau 3 au moins). S'il est jugé admissible, le candidat devient un écuyer du Lys. Le MD peut également permettre à un personnage joueur de commencer la campagne en tant qu'écuyer.

Épreuve de Takhisis : dès lors que le personnage a gagné au moins un niveau durant sa période d'écuyer et qu'il satisfait aux conditions requises pour être chevalier du Lys, il peut demander à passer l'Épreuve de Takhisis (voir encadré ci-dessous). S'il s'en sort avec succès, il devient un chevalier de l'ordre du Lys à part entière.

L'Épreuve de Takhisis

Lorsque les membres de l'ordre se faisaient encore appeler chevalier de Takhisis, ils subissaient une dangereuse épreuve visant à tester leur obéissance à la Vision de la Reine des Ténèbres. Aujourd'hui, les chevaliers de Neraka passent également un test, mais celui-ci permet de voir s'ils sont dévoués à l'ordre ou aux idéaux de la défunte déesse. Certains qualifient encore le rite « d'Épreuve de Takhisis », même si l'appellation semble paradoxale.

Les chevaliers de haut rang issus des trois ordres assistent au test, deux lanceurs de sorts créant des images et illusions qui paraissent bien réelles aux yeux de l'écuyer.

L'épreuve propose trois thèmes : Vision, Ordre et Obéissance. Voici quelques-uns des problèmes abordés : Le chevalier fera-t-il le sacrifice de sa puissance, de sa fortune, d'un être cher ou de sa vie pour rester loyal à l'ordre ? L'obéissance est-elle plus importante aux yeux du chevalier que les sentiments et la compassion ? Le chevalier obéira-t-il à un ordre, même s'il doit pour cela sacrifier sa vie ou celle d'êtres qu'il aime ?

Parfois, à la place d'une épreuve illusoire, le chevalier doit entreprendre une quête importante, mais les problèmes rencontrés sont inévitablement les mêmes.

En cas d'échec, l'écuyer est tué. Cependant, s'il s'en sort avec succès, il passe quatre jours en jeûne et en prières au sein d'un temple plongé dans la pénombre. Ensuite, les chevaliers du Crâne font de lui un chevalier de Neraka à part entière, qui s'en va alors rejoindre son ordre.

Le serment de Sang

« Soumets-toi ou meurs », est la phrase qui lie tous les chevaliers noirs à la cause. Ils doivent obéir à leurs supérieurs et toutes les considérations d'ordre personnel sont secondaires. Cependant, l'obéissance ne veut pas dire que le chevalier est exempt de faire montre d'intelligence ou de créativité. Leur utilisation est dictée par le Code.

Le Code

Le Code est un ensemble de lois en partie basé sur la Mesure des chevaliers solamniques. Le texte est direct et les règles en sont strictes, mais elles offrent une certaine flexibilité au travers d'exceptions. Il fut rédigé dans un cadre militaire, mais tourné de manière à s'appliquer directement à la vie personnelle des chevaliers noirs. Chaque cas est tranché par des chevaliers de haut rang selon les éléments qu'il offre.

TABLE 2–8 : LE CHEVALIER DU LYS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Attaque sournoise (+1d6)
2	+2	+0	+3	+0	Démoralisation
3	+3	+1	+3	+1	Combat à mort
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+2d6), volonté inébranlable (+2)
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6	+2	+5	+2	Mobilité supérieure
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+3d6)
8	+8	+2	+6	+2	Volonté inébranlable (+4)
9	+9	+3	+6	+3	—
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+4d6), pensée unique

Compétences de classe

Les compétences du chevalier du Lys (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier du Lys :

Armes et armures. Le chevalier du Lys est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Il est également formé au port de tous les types d'armure et au maniement des boucliers (à l'exception du pavois).

Attaque sournoise. Lorsqu'un chevalier du Lys attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le chevalier et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points tous les trois niveaux (+2d6 au niveau 4, +3d6 au niveau 7 et +4d6 au niveau 10). Si le chevalier obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le chevalier ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à –4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le chevalier ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou s'il est si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Si le chevalier du Lys bénéficie de bonus d'attaque sournoise issus d'une autre source (comme des niveaux de roublard), les dégâts sont cumulatifs.

Démoralisation (Ext). Dès le niveau 2, un chevalier du Lys bénéficie d'un bonus de malfaisance de +2 aux tests d'Intimidation visant à démoraliser un adversaire au combat. En cas de succès, la cible est secouée pendant 1 round par niveau de classe du chevalier.

Combat à mort (Ext). Au niveau 3, un chevalier du Lys acquiert Dur à cuire en qualité de don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Volonté inébranlable (Ext). Au niveau 4, un chevalier du Lys est à ce point dévoué à sa cause qu'il est immunisé contre les effets de terreur. En outre, il bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie mentale. Ce bonus passe à +4 au niveau 8.

Mobilité supérieure (Ext). Au niveau 6, un chevalier du Lys considère les armures lourdes comme des armures intermédiaires, notamment pour ce qui a trait à la vitesse de course. En outre, le malus d'armure aux tests est réduit de –1. Cet avantage est cumulable avec la réduction du malus d'armure aux tests conférée par les armures de maître ou en métal draconique.

Pensée unique (Sur). Au niveau 10, les chevaliers du Lys qui œuvrent en groupe ont perfectionné leur uniformité au point qu'ils disposent d'une sorte d'esprit commun. Dès lors qu'un autre chevalier du Lys (quel que soit son niveau) situé dans un rayon de 30 mètres n'est ni surpris ni pris au dépourvu, un chevalier du Lys de niveau 10 ne l'est pas non plus. En outre, il ne peut être pris en tenaille que si tous les autres chevaliers du Lys présents dans un rayon

de 30 mètres le sont également. Ces avantages ne s'appliquent qu'au chevalier doté du pouvoir, pas aux autres.

Chevalier du Crâne

« La mort sait attendre. Elle vient de l'intérieur et de l'extérieur. Sois vigilant et méfie-toi. »

Usant de force brute et de magie divine au combat, les chevaliers du Crâne constituent l'âme de l'organisation, aux côtés des chevaliers du Lys qui en sont le corps et les chevaliers de l'Épine l'esprit. Ils peuvent se montrer brutaux ou subtils, usent de magie divine contre leurs ennemis, mais également de séduction, de manipulation et de diplomatie pour parvenir à leurs fins.

Les chevaliers du Crâne jouent souvent des rôles d'ambassadeurs ou de conseillers auprès de puissances étrangères. Ce genre d'affectation leur permet tout naturellement d'exploiter leurs talents d'intrigants, le tout agrémenté de magie divine. Quand ils sont déployés aux côtés d'autres chevaliers noirs, ils jouent le rôle de police secrète, surveillant de près les activités des autres chevaliers et rapportant toute violation du Code à leurs supérieurs.

Avant la guerre du Chaos, les chevaliers du Crâne étaient des prêtres plus ou moins spécialisés de la Reine des Ténèbres. À la fin de la guerre, la plupart se tournèrent vers le mysticisme, d'autres continuant de penser que leur reine allait revenir. Cependant, à l'instar des chevaliers du Lys, beaucoup de chevaliers du Crâne ont depuis longtemps renoncé à la Vision de leur ancienne déesse.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir chevalier du Crâne, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Dons. Vigilance.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de 3e niveau.

Spécial. *Écuyer du Lys :* tout candidat postulant au rang de chevalier du Crâne doit être parrainé (par un chevalier du Crâne de niveau 3 au moins). S'il est jugé admissible, le candidat devient un écuyer du Lys (bien qu'il soit voué à devenir un chevalier du Crâne). Le MD peut également permettre à un personnage joueur de commencer la campagne en tant qu'écuyer.

Épreuve de Takhisis : dès lors que le personnage a gagné au moins un niveau durant sa période d'écuyer et qu'il satisfait aux conditions requises pour être chevalier du Crâne, il peut demander à passer l'Épreuve de Takhisis (voir l'encadré de la page 63). S'il s'en sort avec succès, il devient un chevalier de l'ordre du Crâne à part entière.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier du Crâne (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier du Crâne :

Armes et armures. Le chevalier du Crâne ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Aura de Mal (Ext). Un chevalier du Crâne génère une puissante aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*) égale à son niveau de classe plus son niveau de prêtre (le cas échéant).

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, un chevalier du Crâne peut tenter de châtier une créature bonne au moyen d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

***Détection du Bien* (Mag).** Le chevalier du Crâne détecte le Bien à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom.

Au niveaux 5 et 10, le chevalier du Crâne obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Bien (soit 2 au niveau 5 et 3 au niveau 10).

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de chevalier du Crâne par la suite, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser les morts-vivants, des dons supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Bénédiction impie (Sur). Dès le niveau 2, si la valeur de Charisme du chevalier du Crâne lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage.

***Détection du mensonge* (Mag).** Un chevalier du Crâne de niveau 3 ou plus peut user de *détection du mensonge* un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse.

Table 2–9 : le chevalier du Crâne

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Aura de Mal, châtiment du Bien (1 fois/jour), *détection du Bien*	—
2	+1	+0	+3	+3	Bénédiction impie	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	*Détection du mensonge*, intimidation des morts-vivants	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Châtiment du Bien (2 fois/jour)	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	—	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Châtiment du Bien (3 fois/jour), faveur des ténèbres	+1 niveau effectif

Intimidation des morts-vivants (Sur). Lorsque le chevalier du Crâne atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir d'intimidation des morts-vivants. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui. S'il possède également des niveaux de prêtre, il ajoute à ceux-ci ses niveaux de chevalier du Crâne –2 pour déterminer le résultat des renvois.

Faveur des ténèbres (Sur). Au niveau 10, le chevalier du Crâne est l'incarnation du Mal. Les armes qu'il manie sont considérées comme des armes impies pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de certains Extérieurs d'alignement bon. En outre, l'arme inflige 1d6 points de dégâts impies supplémentaires aux créatures bonnes qu'elle touche. Cependant, elle perd ces propriétés dès que le chevalier du Crâne la lâche.

Chevalier de l'Épine

« Celui qui emprunte la voie du cœur est voué à perdre la vie. Attache-toi à la victoire, à rien d'autre. »

Les chevaliers de l'Épine sont également connus sous le nom de « robes grises » en raison des robes cendrées qu'ils revêtent dans le but de montrer qu'ils ne servent aucun des Ordres de Haute Sorcellerie. En plus de maîtriser une magie profane impressionnante, les chevaliers de l'Épine sont des prophètes et devins qui cherchent à comprendre comment chaque personne et chaque événement s'inscrivent dans leur conception de l'ordre.

Ils ont la faculté de discerner et d'interpréter des événements en apparence anodins et de leur trouver une place dans une vaste trame universelle. Là où l'ordre du Crâne cherche à manipuler individus et événements, les chevaliers de l'Épine tentent de tirer profit d'une meilleure compréhension du destin. Leur quête de magie proscrite par les lois du Conclave leur donne accès à des secrets favorisant leurs facultés de lanceurs de sorts.

Avant la guerre du Chaos, les chevaliers de l'Épine tiraient leurs pouvoirs de Takhisis, qui défiait les lois d'alors en conférant de la magie (qui est le domaine de son fils, Nuitari). Après la guerre du Chaos, la plupart se tournèrent vers la sorcellerie, certains s'accrochant tout de même à l'idée que leur reine reviendrait. Mais à l'instar des chevaliers du Lys et des chevaliers du Crâne, ceux qui attendent encore le retour de Takhisis sont en voie d'extinction.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir chevalier de l'Épine, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Bonus de base aux sauvegardes. Vig +4, Vol +3.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Dons. Un don de métamagie au choix, Maniement d'une arme de guerre (au choix), Port des armures lourdes.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes de 2e niveau.

Spécial. *Écuyer du Lys :* tout candidat postulant au rang de chevalier de l'Épine doit être parrainé (par un chevalier de l'Épine de niveau 3 au moins). S'il est jugé admissible, le candidat devient un écuyer du Lys (bien qu'il soit voué à devenir un chevalier de l'Épine). Le MD peut également permettre à un personnage joueur de commencer la campagne en tant qu'écuyer.

Épreuve de Takhisis : dès lors que le personnage a gagné au moins un niveau durant sa période d'écuyer et qu'il satisfait aux conditions requises pour être chevalier de l'Épine, il peut demander à passer l'Épreuve de Takhisis (voir l'encadré de la page 63). S'il s'en sort avec succès, il devient un chevalier de l'ordre de l'Épine à part entière.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier de l'Épine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int),

Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de l'Épine :

Armes et armures. Le chevalier de l'Épine ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de chevalier de l'Èpine, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme des dons supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Devin (Ext). Les chevaliers de l'Épine attachent une grande importance à l'art de la divination car ils sont fermement persuadés qu'une connaissance du passé, du présent et de l'avenir de l'Ansalonie est nécessaire pour parvenir à leurs fins. Un chevalier de l'Épine lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

S'il s'agit d'un magicien ou d'un ensorceleur, il bénéficie également des avantages d'un devin spécialisé : un sort préparé (ou sort connu) de Divination supplémentaire pour chaque niveau de sort auquel il a accès et par jour, ainsi qu'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie visant à apprendre les sorts de Divination. Notez qu'aucune école ne lui est interdite. S'il s'est déjà spécialisé dans une autre école, il conserve sa première spécialisation en plus de la nouvelle.

Lecture des augures. Un chevalier de l'Épine comprend le sens des présages, même cachés. Il peut lancer *augure* comme un sort de 2e niveau. Du reste, cet sort est automatiquement ajouté à son grimoire ou à son répertoire de sorts connus. Dans le cas d'un ensorceleur, il ne compte pas dans le nombre de total de sorts de ce niveau que le personnage connaît.

Incantation de guerre (Ext). Un chevalier de l'Épine lance plus facilement des sorts que les autres créatures quand il porte une armure. Au niveau 2, le risque d'échec des sorts profanes du chevalier décroît de 5 %. Au niveau 5, il est réduit de 10 %, puis de 20 % au niveau 8.

Aura d'épouvante (Sur). Au niveau 3, le chevalier de l'Épine est entouré d'une aura de Mal magique palpable qui dérange fortement les autres créatures (y compris les chevaliers de Neraka) et leur inspire la crainte. Les créatures situées dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du chevalier + son modificateur de Charisme) sous peine d'être secouées. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'aura d'épouvante de ce chevalier pendant 24 heures.

Contact magique (Sur). Au niveau 4, le chevalier de l'Épine gagne le pouvoir de lancer des sorts de contact par le biais de ses attaques de corps à corps, tout simplement en canalisant la magie au travers de son arme. Le personnage effectue une attaque de corps à corps, et non une attaque de contact au corps à corps. En cas de réussite, le chevalier inflige les dégâts habituels de son arme en plus des effets du sort. En cas d'échec, le sort est perdu (à moins qu'il ne permette au personnage d'effectuer plusieurs contacts). Comme dans le cas d'un sort de contact, le chevalier peut jeter le sort et porter l'attaque au cours du même round. Cependant, il s'agit d'une action complexe et le personnage ne peut alors effectuer qu'un pas de placement entre l'incantation et l'attaque.

Lecture des présages. Au niveau 6, le chevalier de l'Épine peut lancer *divination* comme un sort de 4e niveau. Du reste, cet sort est automatiquement ajouté à son grimoire ou à son répertoire de sorts connus. Dans le cas d'un ensorceleur, il ne compte pas dans le nombre de total de sorts de ce niveau que le personnage connaît.

Table 2–10 : le chevalier de l'Épine

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Devin, lecture des augures	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Incantation de guerre (–5 %)	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+1	+3	Aura d'épouvante	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+1	+4	Contact magique	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+1	+4	Incantation de guerre (–10 %)	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+2	+5	Lecture des présages	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+2	+6	Incantation de guerre (–20 %)	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+3	+6	—	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+3	+7	*Discernement cosmique*	+1 niveau effectif

***Discernement cosmique* (Mag).** Au niveau 10, le chevalier de l'Épine peut lancer *communion* comme un sort de 5[e] niveau. Du reste, ce sort est automatiquement ajouté à son grimoire ou à son répertoire de sorts connus. Dans le cas d'un ensorceleur, il ne compte pas dans le nombre de total de sorts de ce niveau que le personnage connaît.

Une fois par jour, le chevalier peut également ajouter un bonus d'intuition égal à son niveau de magicien ou d'ensorceleur à un jet d'attaque, test de compétence ou de caractéristique opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir de l'appliquer à la CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *moment de prescience*, si ce n'est que le chevalier peut faire appel au bonus à n'importe quel moment (mais pas plus d'une fois par jour).

La légion d'Acier

La légion d'Acier fut créée pour résoudre les problèmes qui empoisonnaient l'Ansalonie peu après la guerre du Chaos, car ni les vénérables chevaliers solamniques ni les tout nouveaux chevaliers de Takhisis ne semblaient capables de relever les défis qui s'offraient à eux. Il s'agit du plus jeune des trois ordres de chevalerie d'Ansalonie, mais également du plus souple et robuste, et donc du plus fort selon beaucoup.

Contrairement aux autres organisations chevaleresques, la légion d'Acier ne présente pas une hiérarchie rigide divisée en trois ordres, pas plus qu'elle ne se conforme à un ensemble de codes et de règles. Ses membres, qui incluent des chevaliers désabusés issus des deux autres ordres, se regroupent plus ou moins en cellules attachées à une simple tradition orale connue sous le nom d'Héritage de Sara. Tirant son nom de la fondatrice de la légion, Sara Dunstan, cet Héritage enseigne quelques vertus, certes codifiées, mais pas au point d'en faire de véritables lois : toujours avoir le courage de faire ce qui est juste ; acquérir force au travers d'une connaissance intime de soi ; rester vigilant face au danger et à l'injustice ; respecter la vertu sous toutes ses formes ; accorder justice à tous les êtres ; et combattre jusqu'à la mort pour ses croyances.

La légion D'Acier renferme des personnages issus de toutes les classes, pas simplement des guerriers chevaleresques et des paladins, mais également des roublards et des rôdeurs, des mystiques et des ensorceleurs, des bardes et des barbares. On ne définit pas un légionnaire à ses pouvoirs, mais à son engagement vis-à-vis de l'Héritage.

Aventure. Les membres de la légion d'Acier se livrent à toutes sortes d'activités vouées à œuvrer pour le bien-être de chacun. Ils manipulent politiciens et marchands, aident les pauvres et les sans-logis, reconstruisent les villages détruits, et servent de messagers entre certaines nations. Depuis la défaite des principaux seigneurs dragons et le retour des dieux, d'aucuns pensent que la légion a rempli ses objectifs et devrait se dissoudre, mais d'autres estiment qu'elle aura toujours un rôle à jouer dans ce monde agité.

Profil. La légion d'Acier est un ordre basé sur l'altruisme et le sacrifice de soi. Ses premiers membres furent d'anciens chevaliers comme Sara Dunstan, issus des ordres solamnique et de Takhisis, tous désabusés par leur organisation. Rapidement, ces renégats constituèrent des cellules clandestines en Ansalonie, créant ainsi une organisation souterraine luttant contre la tyrannie des seigneurs dragons et soutenant les préceptes de la justice.

Alignement. Les légionnaires sont tous d'alignement bon, mais ils se livrent parfois à des activités douteuses au nom du bien-être de chacun. Contrairement aux chevaliers solamniques et aux chevaliers noirs, les légionnaires sont plus souvent chaotiques que mauvais, dans le sens où un excès de règles et de discipline étouffe rapidement la cause du Bien.

Religion. Fondée à une époque où les dieux avaient abandonné Krynn, la légion d'Acier n'entretient pas de liens religieux aussi forts que les autres ordres de chevalerie. Bien qu'elle ait voulu le retour des dieux au début de l'Ère des Mortels, la légion a toujours attiré davantage de mystiques que de prêtres, et cette tendance se poursuit aujourd'hui encore. Depuis le retour des dieux, certains légionnaires ont beaucoup d'estime pour Mishakal, Branchala et Kiri-Jolith, mais d'aucuns préfèrent compter sur le mysticisme plutôt que sur la puissance du divin.

Antécédents. La plupart des légionnaires sont d'anciens chevaliers solamniques ou de Neraka. Parmi les autres, on trouve des mystiques, des ensorceleurs, des roublards, des bardes et autres personnages qui souhaitent profondément que le monde de Krynn se remette des épreuves qu'il a subies.

Races. La légion d'Acier accueille des personnages de toutes les races, ce qui en fait l'une des organisations les plus cosmopolites d'Ansalonie.

Légionnaire d'acier

Les légionnaires d'acier sont membres de la légion du même nom. Leurs valeurs se résument en une phrase : « Tout ce dont nous disposons est notre prochain. » Ils se conforment également à l'Héritage qui inclut les idéaux suivants : intégrité, loyauté, courage, justice et devoir de servir son prochain.

Tous les membres de la légion d'Acier ne choisissent pas cette classe de prestige. Du reste, le statut de chacun ne dépend pas de son niveau ou de sa classe. Les chefs de l'organisation sont des PNJ combattants de haut niveau.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir légionnaire d'acier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Table 2–11 : le légionnaire d'acier

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Savoir de la légion, 1er ennemi juré
2	+2	+0	+3	+3	Réputation
3	+3	+1	+3	+3	Apprenti, 2e ennemi juré

Alignement. Ne pas être mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Bonus de base aux sauvegardes. Réf +2, Vig +2, Vol +2.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Bluff, degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 9 dans une compétence au choix.

Compétences de classe

Les compétences du légionnaire d'acier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Langue, Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de légionnaire d'acier :

Armes et armures. Le légionnaire d'acier ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Savoir de la légion (Ext). Les légionnaires d'aciers rassemblent renseignements et nouvelles de toute l'Ansalonie en restant en contact avec leur cellule et en partageant leurs informations. Le personnage peut effectuer un test de connaissances spécial accompagné d'un bonus égal à son niveau global + son modificateur d'Intelligence pour voir s'il connaît une information pertinente au sujet de gens, de lieux éloignés ou d'événements récents. Il lui est impossible de faire 10 ou 20. Le MD définit le DD en se reportant à la Table 2–12. Si le test est raté d'au moins 5 points, le légionnaire produit des renseignements erronés.

Table 2–12 : savoir de la légion

DD	Type de savoir
10	Connu de chacun. La plupart des gens en ont entendu parler et en ont discuté. *Exemple : le dragon Beryllinthranox fut terrassé lors de la bataille de Qualinost.*
20	Connu dans certains milieux. La plupart des gens n'en ont jamais entendu parler. *Exemple : un membre du conseil municipal de Haven a une faiblesse pour les alcools nains.*
25	Connu de quelques individus. Le sujet n'est abordé que dans la discrétion. *Exemple : une famille de chevaliers solamniques a bâti sa fortune en se livrant à la piraterie du temps d'Istar.*
30	Inconnu de la plupart des gens. Depuis longtemps oublié. *Exemple : Dhamon Sombreloup est devenu le dragon d'ombre.*

Ennemis jurés (Ext). Au niveau 1, le légionnaire d'acier choisit un type de créatures au sein de la liste suivante : chevaliers de Neraka, chevaliers solamniques, draconiens, dragons chromatiques, gobelins, minotaures et rejetons draconiques. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de

La fondation de la légion d'Acier

À la fin de la guerre du Chaos, il ne restait plus grand-chose des chevaliers solamniques et des chevaliers de Takhisis. Des membres des deux ordres avaient perdu la vie, parmi lesquels le seigneur Ariakan, le leader des chevaliers de Takhisis. Les chevaliers solamniques s'isolèrent dans leur royaume pour reconstruire leur ordre meurtri, et les chevaliers de Takhisis en firent de même à Neraka.

Sara Dunstan, ancien chevalier de Takhisis et maîtresse du seigneur Ariakan, forma la légion d'Acier. Sara était en quelque sorte la mère adoptive de Steel de Lumlane, le célèbre chevalier de Takhisis qui s'était sacrifié lors de l'ultime bataille contre le Chaos. Apprenant que les chevaliers de Takhisis se reformaient, Sara se rendit à Neraka et fut étonnée de constater que l'ordre sombrait dans le banditisme. Accompagnée d'un jeune chevalier, Derrick Yaufre, elle se rend au Sépulcre des Derniers Héros, à Solace, dans l'espoir d'avoir une nouvelle vision de la chevalerie.

Au cours de sa vision, Sara vit Derrick et un chevalier solamnique pister et vaincre un géant en maraude. Après l'affrontement, lorsque le chevalier solamnique voulut distribuer les richesses du géant à ses victimes, Derrick le défia en duel. Tous deux combattirent sans cesse, nul ne voulant se rendre, jusqu'à s'effondrer et mourir de leurs multiples blessures. Lorsque la vision s'estompa, Steel de Lumlane se tenait devant Sara, lui tendant le *diamant-étoile* elfe qu'il avait reçu de son père, Sturm de Lumlane, qui lui même l'avait reçu d'Alhana Brisétoile, princesse des elfes silvanesti, en gage d'amour. Cette vision poussa donc Sara à fonder un nouvel ordre, la légion d'Acier.

Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il utilise l'une de ces compétences contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de dégâts d'armes contre ces créatures. Enfin, ces mêmes créatures sont victimes d'un malus de –1 aux jets de sauvegarde contre les sorts, pouvoirs magiques, pouvoirs extraordinaires et pouvoirs surnaturels du légionnaire d'acier.

Si le personnage dispose déjà de ce pouvoir (via quelques niveaux de rôdeur, par exemple), il augmente de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). S'il a choisi une catégorie d'ennemis jurés qui en inclut d'autres (comme les dragons, les gobelinoïdes ou les humains) mais de manière plus précise, les bonus sont cumulables. Par exemple, si un rôdeur/légionnaire d'acier bénéficie d'un bonus de +4 contre les dragons grâce à ses niveaux de rôdeur et d'un bonus de +2 contre les dragons chromatiques grâce à ses niveaux de légionnaire d'acier, il bénéficie en réalité d'un bonus de +6 contre les dragons chromatiques.

Au niveau 3, le personnage choisit un nouvel ennemi juré au sein de la liste figurant ci-dessus. De plus, il augmente de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire).

Réputation (Ext). Les légionnaires d'acier sont les champions du peuple. Quand il a affaire à un simple travailleur ou à un individu issu d'un milieu défavorisé, un légionnaire d'acier de niveau 2 bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Bluff et de Diplomatie.

Apprenti. Au niveau 3, un légionnaire d'acier a le droit de prendre un apprenti. Il s'agit d'un compagnon d'armes dont les pouvoirs sont définis comme si le personnage possédait le don Prestige (bien qu'il ne puisse s'entourer de suivants). Le légionnaire d'acier est responsable de l'instruction de son apprenti et doit lui enseigner l'Héritage. Il doit également le protéger du danger et de la corruption.

Haute Sorcellerie

De tous les ordres d'Ansalonie, les plus craints et respectés sont les Ordres de Haute Sorcellerie. De tout temps, cette organisation a été considérée par le peuple comme un bastion du pouvoir ou comme une abomination à anéantir.

Sous le règne du dernier Prêtre-roi d'Istar, les mages de la Haute Sorcellerie furent persécutés car on craignait leur pouvoir. Après le Cataclysme, lorsque les prêtres disparurent de la surface du monde et que les dieux abandonnèrent le peuple, les mages conservèrent leur puissance magique et la foi en leurs dieux.

Peu après la guerre du Chaos, lorsque les trois lunes disparurent, emportant avec elles leur magie, l'organisation fut dissoute. Le dernier Conclave affirma que les vieux us n'étaient pas adaptés à l'approche personnalisée de la sorcellerie « primitive ». Malheureusement, les mages de Haute Sorcellerie furent alors privés de ligne de conduite quant à l'utilisation de la magie. Leurs vieilles allégeances laissèrent alors place à une vision de la magie très personnelle.

Lorsque les lunes firent leur retour, certains voulurent rebâtirent les Ordres de Haute Sorcellerie, d'autant que les mages ne désiraient pas que la magie se transforme en menace pour le monde, comme aux premières heures de Krynn.

Aventure. Unis dans la passion qu'ils vouent à la magie, les magiciens de Haute Sorcellerie n'en sont pas moins divisés quant à leurs objectifs et motivations. Certains partent à l'aventure par appât du gain, pour trouver des objets magiques ou tout simplement parce qu'ils sont en mission secrète. D'autres parcourent le monde pour le simple plaisir de voir de nouvelles têtes et de nouveaux horizons. Mais qu'ils portent la robe blanche du Bien, la robe rouge de la Neutralité ou la robe noire du Mal, tous les magiciens de Haute Sorcellerie sont en quête de savoir, de pouvoir et de progrès magique.

Profil. Malgré les différences qui les séparent, les magiciens de Haute Sorcellerie font passer la magie avant tout le reste, ce qui inclut les considérations d'ordre moral. Pour chacun des ordres, rien n'a davantage d'importance que la protection de la magie et la préservation de ses connaissances comme de son histoire. Pour le reste, les magiciens agissent selon leur alignement et leurs croyances personnelles, mais également selon les instructions qui leur sont transmises.

Alignement. Les magiciens de Haute Sorcellerie préfèrent la Loi au Chaos, d'autant que l'étude de la magie est une voie difficile que n'empruntent que les individus capables de sacrifier leur vie au travail.

Les Robes Blanches sont toujours d'alignement bon et usent de leur magie pour assurer la prédominance du Bien dans le monde. Ces magiciens sont persuadés qu'un monde dans lequel règne le Bien ne peut que bénéficier à tous et mettre fin aux souffrances de chacun.

De leur côté, les Robes Noires pensent que le véritable pouvoir repose du côté obscur de chacun. Ces magiciens sont persuadés que l'utilisation de la magie ne doit pas s'embarrasser de considérations morales ou éthiques.

Enfin, les Robes Rouges reconnaissent qu'il existe une part de Bien et de Mal en chaque créature. Ainsi, éliminer les uns ou les autres est non seulement futile, mais également inacceptable. Ce n'est que lorsque le Bien et le Mal sont parfaitement équilibrés que la vie offre toutes ses richesses. Les Robes Rouges utilisent donc leur magie pour encourager et maintenir cet équilibre.

Malgré leurs différences philosophiques personnelles, tous les magiciens de Haute Sorcellerie, quelle que soit la couleur de leur robe, vouent fidélité à la magie avant tout.

Religion. Les trois dieux de la magie, Solinari de la Lune Blanche, Lunitari de la Lune Rouge et Nuitari de la Lune Noire, apprennent aux mortels à canaliser et à utiliser les dangereuses forces de la magie. Ce sont les seules divinités que vénèrent les magiciens de Haute Sorcellerie. Leur culte est synonyme d'étude,

d'expérimentation et de progrès magiques. Même pendant l'Ère de Désespérance, alors qu'on croyait que tous les dieux avaient disparu, les magiciens de Haute Sorcellerie n'en voyaient pas moins leurs divinités quand les trois lunes se levaient (bien que seuls les Robes Noires vissent la lueur sombre de Nuitari).

Antécédents. Les magiciens de Haute Sorcellerie sont issus de toutes les couches de la société, de simples gamins de rue pourvus de l'esprit nécessaire à l'apprentissage de la magie aux elfes silvanesti de la maison Magus, qui étudient la magie depuis des générations. L'entendement populaire qui entoure les lois de la magie permet aux mages de Haute Sorcellerie de transcender les barrières raciales et culturelles, voire l'alignement de chacun lorsqu'il s'agit de traiter avec son prochain. Malheureusement, malgré la stricte adhésion des magiciens aux lois des trois divinités de la magie, les Ansaloniens se méfient toujours des magiciens de Haute Sorcellerie, du moins quand ils ne se montrent pas franchement hostiles à leur égard.

Races. Les humains sont les magiciens de Haute Sorcellerie les plus nombreux. En effet, ils se tournent vers la magie pour différentes raisons : la curiosité, l'ambition, la soif de pouvoir, le talent naturel ou l'amour de la connaissance. Le dynamisme, la créativité et l'adaptabilité des humains conviennent parfaitement à l'étude de la magie.

Pour les elfes, la magie est innée, un peu comme le fait de respirer ou de cligner des paupières. Ils la voient sous le même angle que n'importe quel aspect de la nature, comme un don qu'il faut nourrir et mener vers une harmonie parfaite avec le monde. Généralement, les elfes sont des Robes Blanches. Ceux qui manifestent le désir d'enfiler une robe rouge ou une robe noire sont bannis et deviennent des elfes noirs. Ceux qui décident d'emprunter la voie de la Neutralité ou du Mal sacrifient donc famille et patrie pour suivre leur orientation magique.

Les magiciens nains sont très rares, mais il en existe quelques-uns. Jadis, des nains des clans Theiwar et Daegar apparurent aux Tours de Haute Sorcellerie, se préparant à subir l'Épreuve ou se livrant à quelque étude magique. Parfois, des nains issus d'autres clans présentent un talent magique, mais ils sont généralement bannis car leur race se méfie de la magie.

Les gnomes affichent un mépris prononcé pour la magie car ils préfèrent compter sur la science et la technologie. Ils sont capables d'user de magie, mais bien peu réalisent qu'ils possèdent le potentiel nécessaire. Il existe des histoires de gnomes dont les expériences et inventions offrent des résultats « inexplicables aux yeux de la science moderne », mais on ne les accuse jamais de pratiquer la magie, car il s'agit d'une insulte mortelle pour un gnome.

Les kenders sont à la magie ce que l'huile est au feu, un mélange souvent dévastateur. Aucun kender n'a jamais subi l'Épreuve de Haute Sorcellerie (et aucun magicien n'a jamais manifesté un tel désir). Bien que les kenders puissent s'intéresser aux effets de la magie, ils sont incapables de réunir les facultés de concentration nécessaires pour maîtriser les arts magiques.

Les membres des autres races, comme les Dargonesti marins et les minotaures des royaumes insulaires, évoluent indépendamment des limites de Haute Sorcellerie. Les archives parlent de minotaures, d'elfes aquatiques et d'autres créatures étranges qui ont réussi l'Épreuve de Haute Sorcellerie, mais ces exemples sont si rares qu'on les considère davantage comme des aberrations.

Autres classes. *Le guerrier possède une épée. Le magicien dispose de magie.* Tous les magiciens de Haute Sorcellerie embrassent ce lieu commun. La magie est la seule arme dont ait véritablement besoin un magicien car dès lors qu'il la maîtrise, il en fait un outil aussi polyvalent que puissant. Les talents d'un guerrier et d'un magicien sont complémentaires : si le premier s'attache avant tout au combat et à la protection du second, ce dernier offre au combattant son soutien et veille à neutraliser les utilisateurs de magie adverses. Malheureusement, la puissance potentielle dont dispose un magicien l'éloigne de ceux qui ne sauraient comprendre la nature de son art. Certains magiciens font montre d'un mépris affiché pour ceux qui ne partagent pas leur art, alors que d'autres usent de leur magie pour aider leur prochain.

Magicien de haute sorcellerie

Les magciens d'Ansalonie tirent leur puissance des trois divinités de la magie, Solinari, Lunitari et Nuitari, qui formèrent les premiers magiciens de Haute Sorcellerie aux lois de leur art. Le premier Conclave attira d'autres lanceurs de sorts, qui s'entourèrent d'élèves de valeur et leur enseignèrent les lois qui allaient mettre de l'ordre parmi les énergies chaotiques qui perturbaient le monde. Depuis, les trois ordres de Haute Sorcellerie observent les lois de la magie.

Lorsqu'un magicien subit l'Épreuve de Haute Sorcellerie (et y survit), les choix qu'il fait déterminent la couleur de la robe qu'il portera par la suite et le dieu de la magie qui lui accordera sa puissance. En termes de jeu, le personnage acquiert automatiquement la classe de prestige de magicien de la haute sorcellerie. Il n'est donc plus un simple magicien.

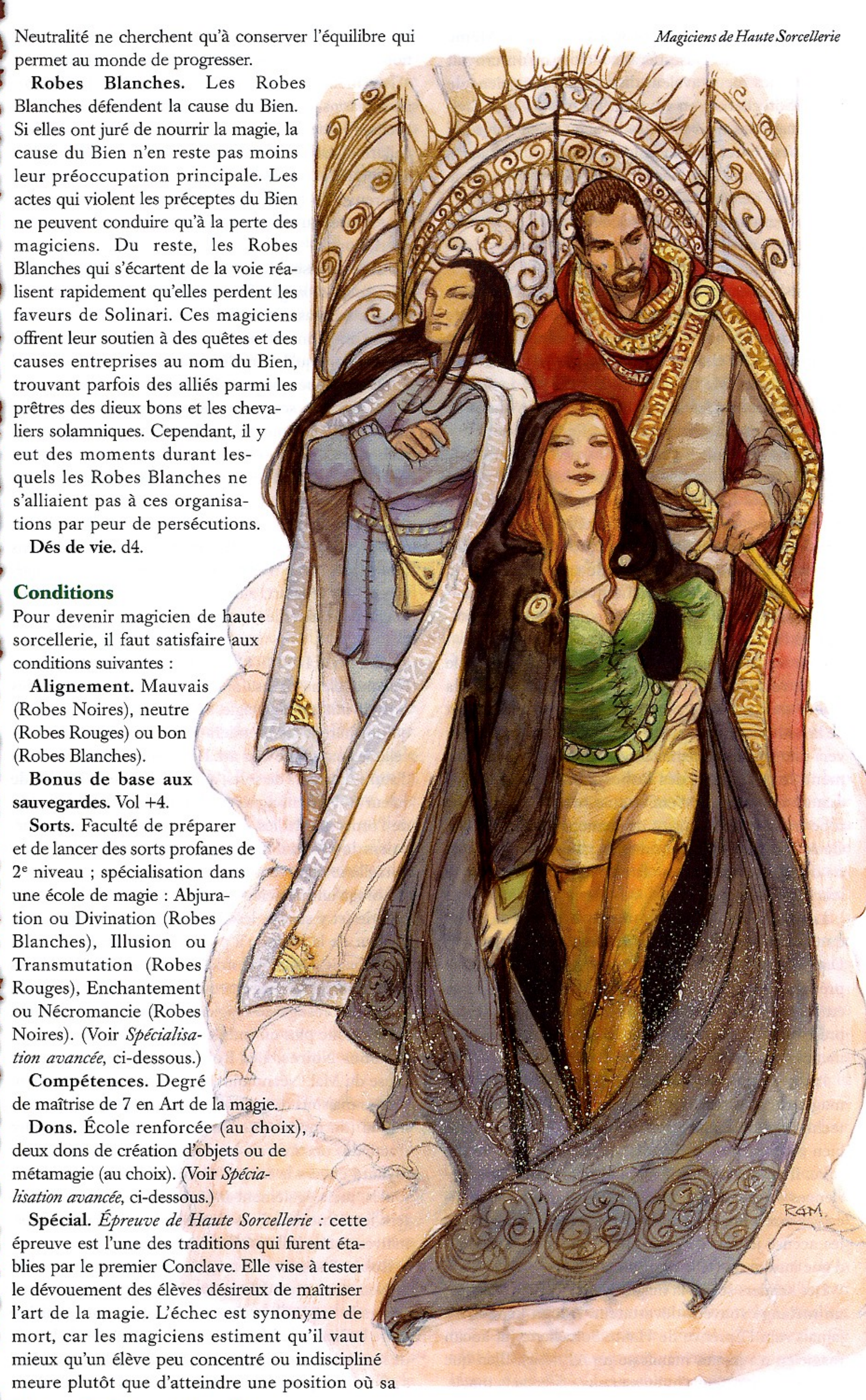
Robes Noires. Les Robes Noires embrassent la cause du Mal. Néanmoins, ces magiciens n'incendient pas les maisons des paysans à grand renfort de boules de feu (du moins, pas habituellement), car ce genre d'activité constituerait un abus et mettrait en péril leur loyauté envers la magie. Ces magiciens sont parfois cruels, mais également ingénieux et égoïstes. Ils évitent les démonstrations de violence lorsque des alternatives plus subtiles s'offrent à eux.

Robes Rouges. Ces magiciens arpentent la voie de la Neutralité avec délicatesse. En plus de leur loyauté envers la magie, ils œuvrent pour maintenir l'équilibre entre le Bien et le Mal, jouant souvent le rôle de la voix de la raison et de la paix. Si les forces du Bien et du Mal s'affrontent pour le contrôle de Krynn, celles de la

Neutralité ne cherchent qu'à conserver l'équilibre qui permet au monde de progresser.

Robes Blanches. Les Robes Blanches défendent la cause du Bien. Si elles ont juré de nourrir la magie, la cause du Bien n'en reste pas moins leur préoccupation principale. Les actes qui violent les préceptes du Bien ne peuvent conduire qu'à la perte des magiciens. Du reste, les Robes Blanches qui s'écartent de la voie réalisent rapidement qu'elles perdent les faveurs de Solinari. Ces magiciens offrent leur soutien à des quêtes et des causes entreprises au nom du Bien, trouvant parfois des alliés parmi les prêtres des dieux bons et les chevaliers solamniques. Cependant, il y eut des moments durant lesquels les Robes Blanches ne s'alliaient pas à ces organisations par peur de persécutions.

Dés de vie. d4.



Conditions

Pour devenir magicien de haute sorcellerie, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais (Robes Noires), neutre (Robes Rouges) ou bon (Robes Blanches).

Bonus de base aux sauvegardes. Vol +4.

Sorts. Faculté de préparer et de lancer des sorts profanes de 2e niveau ; spécialisation dans une école de magie : Abjuration ou Divination (Robes Blanches), Illusion ou Transmutation (Robes Rouges), Enchantement ou Nécromancie (Robes Noires). (Voir *Spécialisation avancée*, ci-dessous.)

Compétences. Degré de maîtrise de 7 en Art de la magie.

Dons. École renforcée (au choix), deux dons de création d'objets ou de métamagie (au choix). (Voir *Spécialisation avancée*, ci-dessous.)

Spécial. *Épreuve de Haute Sorcellerie :* cette épreuve est l'une des traditions qui furent établies par le premier Conclave. Elle vise à tester le dévouement des élèves désireux de maîtriser l'art de la magie. L'échec est synonyme de mort, car les magiciens estiment qu'il vaut mieux qu'un élève peu concentré ou indiscipliné meure plutôt que d'atteindre une position où sa

TABLE 2–13 : LE MAGICIEN DE HAUTE SORCELLERIE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	École de prédilection améliorée, magie des lunes, objet de pouvoir, ressources de la tour	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Recherches profanes (+1)	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	1er secret de l'ordre	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Recherches profanes (+2)	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	2e secret de l'ordre	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Recherches profanes (+3)	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	3e secret de l'ordre	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Recherches profanes (+4)	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	4e secret de l'ordre	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	5e secret de l'ordre, recherches profanes (+5)	+1 niveau effectif

magie risque de mettre en péril la vie d'innocents. Ce risque suffit généralement à écarter les individus qui ne sont que modérément intéressés par l'apprentissage de la magie.

Chaque Épreuve de Haute Sorcellerie est unique et tout spécialement conçue à l'attention de celui qui la passe. Chacune inclut au moins trois problèmes que l'élève résout en usant de ses connaissances magiques théoriques et pratiques. Les intéressés doivent résoudre les problèmes et vaincre les adversaires qui se présentent à eux en lançant tous les sorts qu'ils connaissent au moins une fois. Le personnage sera mis au défi d'une manière ou d'une autre par un individu censé être un ami ou un allié. Enfin, l'épreuve inclut un danger mortel dont le facteur de puissance est égal au niveau du magicien.

Ceux qui entreprennent l'épreuve peuvent être accompagnés de leurs compagnons, mais les défis n'en sont alors que plus grands. Nul n'est assuré d'en revenir vivant.

Spécialisation avancée. Certaines écoles de magie sont les domaines exclusifs d'un ordre précis de magiciens. Chaque personnage doit donc choisir une ou les deux écoles de prédilection de son ordre (voir ci-dessus) et choisir les écoles qui lui sont interdites parmi celles des deux autres ordres. Un magicien n'a pas le droit de choisir le don École renforcée pour une école de prédilection d'un ordre différent du sien.

Compétences de classe

Les compétences du magicien de haute sorcellerie (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Intimidation (Cha), Langue et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magicien de haute sorcellerie :

Armes et armures. Le magicien de haute sorcellerie ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures. Du reste, les traditions lui interdisent d'utiliser des armes, à l'exception de la dague ou du bâton. Rien n'empêche de passer outre cet interdit (qui ne se traduit par aucun malus en termes de jeu), mais la plupart des magiciens décident de s'y tenir par respect pour leurs vénérables traditions. À l'instar des magiciens et des ensorceleurs, les magiciens de haute sorcellerie ont des risque d'échec des sorts profanes s'ils tentent de lancer un sort pourvu de composantes matérielles tout en portant une armure.

Sorts. À chaque nouveau niveau de magicien de haute sorcellerie, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme des dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

École de prédilection améliorée. Lorsqu'il passe avec succès l'Épreuve de Haute Sorcellerie, le magicien accroît la connaissance qu'il a de son école de prédilection. Au niveau 1, il lance tous les sorts issus de cette école avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. En outre, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de son école de prédilection et autres pouvoirs magiques dupliquant leurs effets. Par contre, cela ne concerne pas les pouvoirs surnaturels.

En échange, le magicien doit renoncer à une nouvelle école de magie, choisie parmi celles des deux autres ordres de Haute Sorcellerie (voir *Spécialisation avancée*, ci-dessus). Il lui est alors impossible d'apprendre de nouveaux sorts de cette école. Le personnage n'a pas le droit de prendre l'école qui lui a déjà été interdite au niveau 1 de magicien. Toutefois, il conserve la possibilité de lancer les sorts interdits qu'il connaissait avant de devenir magicien de haute sorcellerie, ce qui inclut les objets à fin d'incantation ou à potentiel magique.

Par exemple, Rikkar est un représentant des Robes Rouges qui a choisi Illusion pour école de prédilection. Les écoles qui lui sont interdites sont Nécromancie et Enchantement. Une fois l'épreuve subie, il lui faut choisir une école supplémentaire : Abjuration, car il n'a pas d'autre choix. (En effet, il doit choisir les écoles qui lui sont interdites parmi les écoles de prédilection des Robes Blanches et des Robes Noires, et aucun magicien ne peut prendre Divination en guise d'école interdite.)

Magie des lunes. Tous les magiciens de haute sorcellerie puisent directement leurs forces dans la lune qui est alignée avec leur ordre. Les Robes Blanches tirent donc leur puissance de Solinari, la lune blanche, les Robes Rouges de Lunitari, la lune rouge, et les Robes Noires de Nuitari, qu'elles sont les seules à pouvoir distinguer.

La croissance et le déclin des lunes ont un effet sur la magie de l'ordre qui leur est lié. Lorsque la lune est haute (gibbeuse ou pleine), les magiciens de l'ordre correspondant lancent leurs sorts avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. En outre, le DD des sauvegardes visant à résister à leurs sorts augmente de +1. Lorsque la lune est basse (croissante ou nouvelle), les magiciens de l'ordre correspondant lancent leurs sorts avec un malus de −1 au niveau de lanceur de sorts. En outre, le DD des sauvegardes visant à résister à leurs sorts décroît de −1. Entre les deux, les magiciens exploitent leur niveau de lanceur de sorts normal.

L'alignement de deux lunes est un événement positif pour les magiciens des deux ordres concernés, même si elles sont basses. Lorsqu'une telle conjonction lunaire se produit, les magiciens des deux ordres bénéficient d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts, sans oublier que le DD des sauvegardes visant à résister à leurs sorts augmente de +1. En outre, ces bonus sont cumulables avec les bonus ou malus découlant de la phase de chaque lune. Par exemple, si Lunitari et Nuitari sont en conjonction et hautes, les Robes Rouges et les Robes Noires bénéficient d'un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts, sans oublier que le DD des sauvegardes visant à résister à leurs sorts augmente de +2. À l'inverse, si les deux lunes sont en conjonction mais en phase basse, le bonus et le malus s'annulent et les magiciens lancent leurs sorts de manière tout à fait normale.

Lorsque les trois lunes sont alignées, la magie se montre sous un nouveau jour. Les magiciens des trois ordres bénéficient d'un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts, sans oublier que le DD des sauvegardes visant à résister à leurs sorts augmente de +2. Là encore, ces bonus sont cumulables avec les bonus ou malus découlant de la phase de chaque lune. Lorsque les trois lunes sont en conjonction basse, tous les magiciens lancent leurs sorts à +1. Quand elles sont alignées en phase haute, les bonus passent à +3. Cet événement inquiétant, connu sous le nom de la Nuit de l'Œil, intervient tous les 504 jours (soit un an et demi).

Pour plus de détails sur les cycles des trois lunes, reportez-vous à la partie *Les lunes de magie*, dans le Chapitre 3.

Objet de pouvoir. Lorsqu'un magicien réussit l'Épreuve de Haute Sorcellerie, son ordre lui remet un objet magique permanent d'une valeur de 2 000 à 4 000 po. Par contre, on ne lui dit rien quant aux pouvoirs de l'objet car le fait de les découvrir lui-même lui permet de se recentrer sur son art.

Ressources de la tour. Les membres de cette classe de prestige ont accès à la Tour de Haute Sorcellerie de Wayreth et bénéficient de ses ressources dans le cadre de leurs recherches magiques et de la création d'objets.

Accès aux bibliothèques. Un magicien qui réussit l'Épreuve de Haute Sorcellerie et qui prête allégeance aux dieux de la magie a accès aux bibliothèques de la Tour. Celles-ci renferment les grimoires de nombreux magiciens, certains remontant à l'Ère des Rêves. Grâce à elles, les magiciens ont davantage de facilités pour créer de nouveaux sorts ou pour en ajouter à leur propre grimoire. Quand ils recherchent ou recopient un sort en exploitant les ressources des bibliothèques, le temps de remplacement ou de copie des sorts est réduit de moitié (un magicien peut donc en coucher sur le papier deux par jour). Le coût de création de nouveaux sorts est quant à lui réduit d'un quart (750 po par semaine de recherche).

Accès aux laboratoires. Dès lors que l'on a accès aux bibliothèques de la Tour de Haute Sorcellerie, on a également le droit de s'aventurer dans les laboratoires. En effet, ceux-ci sont ouverts à tous les magiciens désireux de créer des objets magiques et pourvus de toutes les composantes courantes. Pour ce qui est des composantes les plus rares et exotiques, il est parfois nécessaire de marchander ou de passer par d'autres circuits. Un magicien profitant de ces laboratoires peut assurément créer un objet sans être interrompu.

Avantages limités. Les Tours de Haute Sorcellerie étant actuellement inaccessibles, les avantages mentionnés ci-dessus sont limités, à moins que les magiciens ne trouvent des mentors disposés à partager leurs grimoires ou des conclaves de mages disposant de leurs propres laboratoires. Dans l'attente, la recherche des Tours se poursuit.

Recherches profanes. Les magiciens de haute sorcellerie ont accès aux secrets et connaissances du Conclave et des Tours de Haute Sorcellerie. Dès le niveau 2, le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude aux tests d'Art de la magie et de Connaissances (mystères).

Ensuite, chaque niveau conférant un bonus de recherches profanes permet au personnage d'ajouter un sort supplémentaire à son grimoire (en plus des sorts normalement acquis à chaque niveau). Ce sort doit être d'un niveau auquel il a accès et relever d'une école de prédilection de son ordre.

Avantages limités. Les Tours de Haute Sorcellerie étant actuellement inaccessibles, les avantages

mentionnés ci-dessus sont limités, à moins que les magiciens ne trouvent des mentors disposés à partager leurs grimoires ou des conclaves de mages disposant de leurs propres laboratoires. Dans l'attente, la recherche des Tours se poursuit.

Secret de l'ordre (Sur). Au niveaux 3, 5, 7, 9 et 10, un magicien de haute sorcellerie apprend l'un des secrets de son ordre. Les secrets des trois ordres figurent ci-dessous

Secrets des Robes Blanches

Voici les secrets des Robes Blanches. Chaque fois qu'un magicien de haute sorcellerie d'alignement bon acquiert un secret de son ordre, il doit faire son choix au sein de la liste qui suit. Un personnage ne saurait prendre deux fois le même secret.

Magie de défense. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort d'Abjuration comme s'il bénéficiait d'Extension d'effet ou d'Extension de durée (sachant que cela ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur).

Magie de radiance. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut imprégner un sort infligeant des dégâts d'énergie radiante. La moitié des dégâts infligés par le sort sont des dégâts d'énergie radiante, et ne sont donc pas sujets aux réductions que confèrent *protection contre les énergies négatives* et autres magie semblable. L'autre moitié des dégâts correspond au type de dégâts normaux du sort. Contre les morts-vivants, un tel sort inflige 50 % de dégâts supplémentaires (doublez les dégâts d'énergie radiante). Les sorts « radiants » dégagent autant de luminosité qu'un sort de *lumière* (au niveau de lanceur de sort du personnage) qui persiste 1 round après la fin du sort (soit 1 round pour un sort dont la durée est instantanée).

Magie de résistance. Le magicien arrive plus facilement à contrer ou à dissiper la magie d'autrui. Il bénéficie du don Science du contresort (s'il ne le possède pas déjà) et d'un bonus d'aptitude de +1 tous les deux niveaux de classe aux tests de dissipation.

Magie de subsistance. Le magicien parvient à lancer des sorts dans les situations les plus périlleuses. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 tous les deux niveaux de classe aux tests de Concentration visant à lancer un sort malgré les sources de distraction suivantes : dégâts subis, mouvements, enchevêtrement, agrippement ou conditions climatiques difficiles. Ce bonus s'applique lorsque le personnage lance un sort, se concentre sur un sort actif ou redirige un sort, mais pas s'il le lance sur la défensive.

Magie de vérité. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort de Divination comme s'il bénéficiait d'Extension de portée ou d'Extension de durée (sachant que cela ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur).

Secrets des Robes Noires

Voici les secrets des Robes Noires. Chaque fois qu'un magicien de haute sorcellerie d'alignement mauvais acquiert un secret de son ordre, il doit faire son choix au sein de la liste qui suit. Un personnage ne saurait prendre deux fois le même secret.

Magie de trahison. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort de Nécromancie comme s'il bénéficiait d'Extension d'effet ou d'Extension de durée (sachant que cela ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur). Par contre, un contrecoup d'énergie négative inflige 2d6 points de dégâts à un allié vivant situé dans un rayon de 9 mètres, au choix du magicien (qui n'a pas le droit de reporter son choix sur un allié mort-vivant puisqu'il bénéficierait des effets de l'énergie négative). Cet allié a le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts du magicien + son modificateur d'Intelligence) pour réduire les dégâts de moitié.

Magie des ténèbres. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut imprégner un sort infligeant des dégâts d'énergie négative. La moitié des dégâts infligés par le sort sont des dégâts d'énergie négative, et ne sont donc pas sujets aux réductions que confèrent *protection contre les énergies négatives* et autres magie semblable (mais *protection contre la mort* reste efficace). L'autre moitié des dégâts correspond au type de dégâts normaux du sort. Cette énergie négative soigne bien évidemment les morts-vivants, qui ne subissent finalement pas de dégâts. (Considérez que la guérison a lieu en premier, conférant alors des points de vie temporaires à la créature si nécessaire, puis que les dégâts normaux sont infligés, retirant un même nombre de points de vie.)

Magie de terreur. Les sorts du magicien sont beaucoup plus intimidants. Au prix d'une action complexe, le magicien peut jeter un sort infligeant des dégâts doté d'un temps d'incantation de 1 action simple. Dans le même temps, il peut tenter de démoraliser un adversaire situé dans un rayon de 9 mètres en effectuant un test d'Intimidation. Le magicien bénéficie d'un bonus d'aptitude égal au niveau du sort lancé. Les adversaires démoralisés sont alors secoués pendant 1 round.

Magie d'avidité. Le magicien peut puiser au plus profond de ses ressources pour transcender les limites de sa magie. Chaque jour, il peut préparer un sort supplémentaire d'un niveau auquel il a accès, au prix de 1 point de Constitution temporaire par niveau du sort. Cet affaiblissement temporaire de caractéristique se soigne normalement mais ne saurait être restauré par des procédés magiques.

Magie de souffrance. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort infligeant des dégâts et provoquer une douleur chez son adversaire. Toute créature frappée par le sort doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Constitution du

magicien) sous peine de subir un malus de –2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique pendant 1 round en raison des douleurs persistantes. Néanmoins, cette douleur a un prix et le magicien subit 1d6 points de dégâts au moment où le sort prend effet.

Secrets des Robes Rouges

Voici les secrets des Robes Rouges. Chaque fois qu'un magicien de haute sorcellerie d'alignement neutre acquiert un secret de son ordre, il doit faire son choix au sein de la liste qui suit. Un personnage ne saurait prendre deux fois le même secret.

Magie de changement. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort de Transmutation comme s'il bénéficiait d'Extension de portée ou d'Extension de durée (sachant que cela ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur).

Magie de tromperie. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut lancer un sort d'Illusion comme s'il bénéficiait d'Extension de portée ou d'Extension de durée (sachant que cela ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur).

Magie d'indépendance. Il est plus difficile de dissiper les sorts de ce magicien. Lorsqu'un lanceur de sort effectue un test visant à dissiper l'un des sorts de cette Robe Rouge (ce qui inclut une *dissipation de la magie* censée contrer le sort que jette le personnage), le DD est égal à 15 + le niveau de lanceur de sort du magicien.

Magie de mystère. Il est plus difficile de détecter et d'identifier les sorts de ce magicien. Lorsqu'un lanceur de sorts use d'un sort, d'un pouvoir magique ou d'un objet magique de divination susceptible de détecter l'aura magique de l'un des sorts du personnage (comme *détection de la magie*), il lui faut d'abord réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de la Robe Rouge). Si le protagoniste lance une divination pour révéler l'effet de l'un des sorts du personnage (comme *détection de l'invisibilité*), il lui faut également réussir un test de niveau de lanceur de sorts. On ne peut effectuer qu'un seul test par sort de divination utilisé, quel que soit le nombre de sorts de la Robe Rouge qui agissent dans la zone.

Enfin, lorsqu'un lanceur de sorts tente d'identifier le sort que jette le personnage (pour le contrer, par exemple), le DD du test d'Art de la magie augmente de +1 tous les deux niveaux de classe de la Robe Rouge.

Magie pure. Une fois par jour et par tranche de deux niveaux de classe, le magicien peut imprégner un sort infligeant des dégâts de pure énergie profane. La moitié des dégâts infligés par le sort correspondent à des dégâts d'énergie profane, et ne sont donc pas sujets aux réductions que confèrent *protection contre les énergies négatives* et autres magies semblables. L'autre moitié des dégâts correspond au type de dégâts normaux du sort.

Anciens magiciens de haute sorcellerie

Un magicien de haute sorcellerie renonçant à ses vœux ou ne répondant pas à une convocation du Conclave devient un renégat. Il ne profite alors plus des avantages que procure cette classe de prestige (et n'est plus victime de ses restrictions). Il ne perd pas les éventuels dons supplémentaires acquis, mais il n'a plus accès aux bibliothèques et laboratoires, et n'est plus affecté par les différentes phases des lunes de magie. Il n'est plus obligé d'observer les lois de la haute sorcellerie et peut porter une armure, utiliser des armes, etc. Un magicien de haute sorcellerie qui prend des niveaux dans la classe de magicien plutôt que dans cette classe de prestige n'est pas automatiquement considéré comme un renégat. Cela ne concerne que ceux qui enfreignent leurs vœux. Du reste, la plupart des magiciens de haute sorcellerie adoptent cette ligne de conduite à haut niveau.

Le Conclave considère les renégat comme des individus dangereux. Les magiciens de haute sorcellerie utilisent donc toutes les ressources qui sont à leur disposition pour traquer et neutraliser ces fuyards. Les sanctions encourues dépendent de l'ordre qui poursuit le personnage (reportez-vous au Chapitre 3 pour plus de détails).

Changement d'allégeance (ou de robe)

Un magicien de haute sorcellerie qui change d'alignement doit expier ses fautes (comme dans le cas du sort *pénitence*) ou prêter allégeance à un nouvel ordre de magie. Dès lors, il acquiert les aptitudes d'un mage de la nouvelle couleur de sa robe. Il doit changer d'école de prédilection et en choisir une correspondant à son nouvel ordre, puis choisir les nouvelles écoles qui lui sont interdites parmi les écoles de prédilection des autres ordres (ce qui peut inclure son ancienne école de prédilection). Il ne peut plus lancer de sorts des écoles qui lui sont désormais interdites. En outre, il ne gagne pas automatiquement de nouveaux sorts des écoles qui lui étaient autrefois interdites. La plupart des magiciens qui changent d'ordre déploient de gros efforts pour acquérir des sorts de leur nouvelle école de prédilection et ce, par tous les moyens possibles : achat de parchemins, voire vol de grimoires.

Un magicien de haute sorcellerie qui change de robe conserve ses dons supplémentaires et les secrets d'ordre qu'il a appris, mais il ne peut pas apprendre davantage de secrets de son ancien ordre. À chaque niveau de classe, il échange un secret de son ancien ordre contre un autre du nouveau, jusqu'à ce qu'il ait remplacé tous ses anciens secrets. Il ne bénéficie pas des avantages liés à la magie des lunes tant que celle de son nouveau dieu n'a pas parcouru un cycle complet. En outre, le fait de changer d'allégeance entraîne un malus. Tant qu'il n'a pas gagné un nouveau niveau, il est victime d'un malus de –20 % en termes de PX, cumulable avec les malus habituels dus au multiclassage.

Autres classes de prestige

Certaines carrières d'Ansalonie sont des plus spécialisées et exigent de ceux qui les mènent des talents uniques, voire une stricte adhésion à certains ordres, conclaves ou organisations.

Cavalier dragon

Au cours de l'histoire de Krynn, dragons et cavaliers ont combattu côte à côte, constituant des duos particulièrement efficaces pour inverser le cours d'une bataille. Les dragons métalliques et chromatiques sont des adversaires intelligents et puissants, mais il s'agit également de créatures solitaires qui, contrairement aux loups et aux lions, n'ont aucun talent naturel pour chasser en meute. Généralement, les affrontements entre dragons sont de simples duels au cours desquels chacun compte sur ses crocs, ses griffes et sa magie, usant peu de stratégie ou de tactique.

Les humains apprennent aux dragons à se montrer beaucoup plus efficaces au combat en les associant à des cavaliers capables de les guider, de surveiller leurs adversaires et de manier des armes. Un dragon monté par un cavalier expérimenté est un adversaire mortel et implacable.

Un cavalier dragon entretient un lien très étroit avec sa monture, ce qui permet au duo d'œuvrer de concert et de se protéger mutuellement, de communiquer sans avoir recours à la parole et de combiner leurs talents pour être aussi efficaces que possible au combat.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir cavalier dragon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +10.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Dressage, degré de maîtrise de 8 en Équitation.

Dons. Combat monté, Prestige, Résistance à la présence des dragons.

Spécial. Doit avoir monté un dragon.

Compétences de classe

Les compétences du cavalier dragon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Équilibre (Dex), Concentration (Con), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (au choix) (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de cavalier dragon :

Armes et armures. Le cavalier dragon ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Compagnon d'armes draconique. Au niveau 1, le personnage peut choisir un dragon qu'il a déjà eu l'occasion de monter en qualité de compagnon d'armes. Toutefois, son choix est limité par sa valeur de Prestige et par le niveau équivalent du dragon (reportez-vous à la Table 2–15). À cet effet, retirez 3 points au niveau global équivalent (NGE) du dragon. Le personnage ne saurait attirer un compagnon d'armes dont le NGE (qui tient compte de l'ajustement de –3) est supérieur à son niveau global. Il s'agit donc d'une exception à la règle précisant que le niveau des compagnons d'armes doit toujours être inférieur de deux niveaux au moins à celui d'un personnage.

Pour commencer, le personnage doit user du don Prestige pour faire du dragon de son choix un compagnon d'armes. S'il possède déjà un destrier, un familier ou un compagnon animal, sa valeur de Prestige est victime d'un malus de –2.

Aucun dragon n'acceptera de servir un individu dont l'alignement est opposé au sien. Le personnage ne peut disposer que d'un seul compagnon d'armes de ce type à un moment donné et chacun des partis peut mettre fin à la relation lorsqu'il le souhaite. Une fois cette relation terminée, la monture perd les avantages de la Table 2–16. Un compagnon d'armes draconique vieillit mais ne gagne pas d'expérience.

La plupart de ces compagnons d'armes sont de jeunes dragons. Les dragonnets et les très jeunes dragons sont trop petits pour servir de compagnons d'armes, d'autant qu'ils sont encore sous la protection de leurs parents ou trop immatures pour développer

Table 2–14 : le cavalier dragon

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Attaque montée, compagnon d'armes draconique
2	+1	+3	+3	+0	Don draconique
3	+2	+3	+3	+1	Communication empathique
4	+3	+4	+4	+1	—
5	+3	+4	+4	+1	Don draconique
6	+4	+5	+5	+2	Inspiration terrifiante
7	+5	+5	+5	+2	Attaques dirigées
8	+6	+6	+6	+2	Tactique défensive
9	+6	+6	+6	+3	Don draconique
10	+7	+7	+7	+3	Travail en équipe défensif

la relation symbiotique nécessaire avec leur cavalier. Cependant, les dragons rouges et les dragons d'or sont capables d'entretenir une telle relation dès un très jeune âge. À l'inverse, les dragons d'âge mûr ou plus vieux encore font de piètres compagnons d'armes car ils sont incapables de se lier à un humanoïde (un être de toute évidence inférieur) pendant bien longtemps.

En outre, pour que le personnage et sa monture bénéficient des avantages que procure cette classe de prestige, le dragon doit être capable de porter un cavalier, un peu comme dans le cas d'une monture classique. Le dragon doit être d'une catégorie de taille strictement supérieure à son cavalier. Cela signifie que les cavaliers de taille P peuvent bénéficier de tels compagnons d'armes avant leurs pendants de taille M. De plus, la monture doit être suffisamment forte pour emmener son cavalier dans les airs. En qualité de quadrupède, un dragon est capable de porter une charge plus élevée qu'une créature normale de sa taille et de sa Force. Cependant, les créatures volantes ne peuvent emporter dans les airs qu'un poids correspondant à leur charge légère maximale.

Avant de profiter de quelque avantage, le cavalier doit passer un minimum de 7 jours à s'entraîner avec sa monture. Ensuite, selon le niveau de son cavalier, le dragon bénéficie des avantages figurant sur la Table 2–16. On considère qu'il s'agit d'un compagnon lié (pour ce qui est des pouvoirs et sorts qui affectent de telles créatures).

Le cavalier a un certain nombre d'obligations à remplir vis-à-vis de sa monture. Premièrement, le dragon a besoin d'un antre convenable. Le *Manuel des Monstres* offre toutes les informations nécessaires quant aux repaires des différentes espèces de dragons. S'il n'en possède pas, il risque de se rebeller contre son cavalier.

Deuxièmement, cet antre doit être pourvu d'un trésor conséquent. Une valeur minimum de 1 000 po par dé de vie du dragon est exigée, sa composition exacte dépendant du type et des goûts du monstre. Notez que le dragon ne se contente pas de garder le trésor de son cavalier. Celui-ci lui appartient bel et bien, et il ne le partagera pas facilement.

Enfin, et il s'agit certainement du point le plus important, le dragon doit être traité avec tout le respect qu'une créature de son Intelligence, de sa puissance et de sa stature mérite. Ce n'est pas un monstre stupide auquel on se contente de donner des ordres, ni un simple mignon. Même les dragons d'alignement loyal bon éprouvent désirs et besoins.

Si le cavalier remplit toutes les conditions et parvient à attirer un compagnon d'armes draconique, ce dernier bénéficiera de certains avantages acquis à grand renfort d'entraînement (voir la Table 2–16 ci-dessous). Si le cavalier et le dragon se séparent (que ce soit d'un commun accord ou suite à la mort de l'un d'eux), le monstre perd les bonus au rythme de –1 par semaine, jusqu'à ce qu'il retrouve son profil normal.


Cavalier dragon

Table 2–15 : compagnons d'armes draconiques

Dragon	Alignement	NGE*
Blanc (jeune) †	CM	9
Wyverne	N	9
Noir (jeune) †	CM	10
Airain (jeune) †	CB	11
Cuivre (jeune) †	CB	12
Rouge (très jeune)	CM	12
Or (très jeune)	LB	13
Vert (jeune) †	LM	13
Noir (adolescent) †	CM	14
Bleu (jeune) †	LM	14
Airain (adolescent) †	CB	14
Tortue-dragon	N	14
Blanc (adolescent) †	CM	14
Bronze (jeune) †	LB	15
Cuivre (adolescent) †	CB	15
Argent (jeune) †	LB	15
Rouge (jeune)	CM	16
Or (jeune)	LB	17
Vert (adolescent)	LM	17
Noir (jeune adulte)	CM	18
Bleu (adolescent)	LM	18
Airain (jeune adulte)	CB	18
Blanc (jeune adulte)	CM	18
Bronze (adolescent)	LB	19
Cuivre (jeune adulte)	CB	19
Argent (adolescent)	LB	19

* Le nombre présenté dans cette colonne reflète le pouvoir spécial des cavaliers dragons qui ôte 3 points au NGE pour ce qui est de déterminer le niveau de leur compagnon d'armes draconique.

† Seuls les cavaliers de taille P peuvent chevaucher des dragons de taille M

Table 2–16 : la monture du cavalier dragon

Niveau du cavalier dragon	Dés de vie supplémentaires	Ajustement d'armure naturelle	Ajustement de Force
1–3	+2	+2	+1
4–6	+4	+4	+2
7–9	+6	+6	+3
10	+8	+8	+4

Niveau du cavalier dragon. Cette colonne ne prend en compte que les niveaux de cavalier dragon. Si celui-ci subit une absorption d'énergie, considérez le compagnon d'armes comme la monture d'un cavalier dragon de niveau inférieur.

Dés de vie supplémentaires. La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d12), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est égal à ses DV et tous ses bonus de base aux sauvegardes sont élevés. Les DV supplémentaires d'un dragon ne lui donnent pas de points de compétence et de dons.

Ajustement d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du dragon.

Ajustement de Force. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Attaque montée. Un cavalier dragon peut toujours attaquer au même round que son compagnon d'armes, sachant qu'il n'a pas à effectuer de test d'Équitation pour ce faire.

Don draconique. Au niveau 2, le cavalier dragon confère à son compagnon tous les avantages de l'un des dons suivants : Arme de prédilection, Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souffle prolongé, Virage sur l'aile ou Vol stationnaire. Ce don supplémentaire ne compte pas dans le nombre normal de dons auquel la monture a accès, mais elle n'en doit pas moins satisfaire aux conditions telles qu'elles sont décrites dans la description de chacun. Pour bénéficier des avantages que procure le don, le dragon doit s'entraîner aux côtés de son cavalier pendant 1 semaine. Le personnage en confère un nouveau aux niveaux 5 et 9. Chacun requiert la même période d'entraînement avant d'être utilisable.

Communication empathique (Ext). Dès le niveau 3, le cavalier dragon est capable d'user d'une forme de communication non verbale avec sa monture préférée. Tant que l'un se trouve dans le champ de vision de l'autre, le personnage peut transmettre informations et instructions.

Inspiration terrifiante. Dès le niveau 6, le personnage ajoute son niveau de classe aux DV de son compagnon d'armes pour ce qui est de fixer le DD du pouvoir de présence terrifiante du dragon. En outre, la portée du pouvoir est calculée comme si le dragon était d'une catégorie d'âge supérieure.

Attaques dirigées. Dès le niveau 7, le cavalier dragon est capable de galvaniser sa monture et de diriger ses attaques. Il s'agit d'une action complexe qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Quand on le dirige, le dragon bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets d'attaque.

Tactique défensive. Au niveau 8, ni le personnage ni son compagnon d'armes ne peuvent être pris en tenaille lorsque le cavalier est en selle. Tous deux ont pris l'habitude d'observer les « angles morts » de l'autre pour éviter que leurs ennemis ne les surprennent.

Travail en équipe défensif. Au niveau 10, le personnage et son compagnon d'armes œuvrent tellement bien de concert qu'ils se protègent mutuellement en permanence. Tous deux bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 à la CA et d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de Réflexes.

Inquisiteur

Par définition, l'inquisiteur est un individu qui enquête, qui cherche des gens, des renseignements ou des réponses. Il voit, observe et remarque des détails auxquels une personne normale ne ferait pas attention. Les inquisiteurs combinent différents talents qui leur permettent de résoudre certains mystères, qu'il s'agisse de simples larcins ou de meurtres. Grâce à leurs facultés, on les emploie souvent en qualité d'espions ou d'agents doubles.

Pourvus d'une affinité avec les aspects les plus sombres de la vie, les roublards font les meilleurs inquisiteurs, mais certains sont issus des classes de guerrier, de chevalier, de prêtre ou de magicien. Certains se spécialisent dans des domaines précis, comme les magiciens de haute sorcellerie chargés de dénicher les renégats ou les chevaliers solamniques censés enquêter sur de possibles violations de la Mesure. Mais quelle que soit leur spécialité, les inquisiteurs sont généralement craints et respectés.

Les PNJ issus de cette classes de prestige peuvent être des membres du guet chargés de ramener des criminels devant la justice, des prêtres traquant des hérétiques ou de simples chasseurs de primes.

Inquisiteur

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir inquisiteur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être chaotique.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (une au choix), degré de maîtrise de 5 en Psychologie, degré de maîtrise de 8 en Renseignements.

Dons. Vigilance.

Compétences de classe

Les compétences de l'inquisiteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'inquisiteur :

Armes et armures. L'inquisiteur ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Concentration extrême (Ext). De peur de passer à côté de détails importants, l'inquisiteur doit être capable de rester concentré sur la piste qu'il suit. Une fois par jour et par niveau de classe, il a le droit d'ajouter son degré de maîtrise de Concentration à un test basé sur l'Intelligence ou la Sagesse.

Sens des pièges (Ext). L'inquisiteur acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus passent à +2 au niveau 4 et à +3 au niveau 7. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes sont cumulatifs.

Synergie savante (Ext). Dès le niveau 2, l'inquisiteur choisit l'une de ses compétences de Connaissances pour laquelle il possède un degré de maîtrise de 5 ou plus. Le personnage maîtrise tellement bien le sujet qu'il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 aux tests de cette compétence. Ce bonus est cumulable avec le bonus de synergie découlant d'un degré de maîtrise de 5 ou plus dans une compétence de Connaissances. Aux niveaux 5 et 8, le personnage choisit une nouvelle compétence de Connaissances pour laquelle il possède un degré de maîtrise de 5 ou plus et augmente son bonus de +2, ou augmente le bonus de synergie de cette même compétence de +2.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 3, l'inquisiteur peut réagir instinctivement avant même que ses

Table 2–17 : L'inquisiteur

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Concentration extrême, sens des pièges (+1)
2	+1	+0	+0	+3	Synergie savante
3	+2	+1	+1	+3	Esquive instinctive
4	+3	+1	+1	+4	Sens des pièges (+2)
5	+3	+1	+1	+4	Synergie savante
6	+4	+2	+2	+5	Esquive instinctive supérieure
7	+5	+2	+2	+5	Sens des pièges (+3)
8	+6	+2	+2	+6	Synergie savante
9	+6	+3	+3	+6	—
10	+7	+3	+3	+7	Logique intuitive

sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

S'il possède déjà de pouvoir grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, l'inquisiteur ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Logique intuitive (Ext). Au niveau 10, l'inquisiteur parvient à faire d'incroyables déductions logiques. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un pouvoir surnaturel, on pourrait croire le personnage béni des dieux. Une fois par jour, l'inquisiteur est capable de reproduire les effets d'un sort de *divination* (avec 80 % de chances de succès de base) et de recevoir un indice au regard d'une seule et unique question. La réponse est tout simplement reconstituée à partir d'informations disparates dont dispose le personnage. Cependant, avant de recevoir la réponse, il lui faut se concentrer pendant 1 heure. S'il est interrompu, le personnage doit réussir un test de Concentration sans quoi la tentative est ratée.

Tacticien légendaire

L'Ansalonie est une terre ravagée par les guerres depuis l'Ère des Rêves et on ne saurait mener une campagne militaire sans officiers compétents. Ces derniers doivent bien évidemment avoir un sens inné de la stratégie et de la tactique. Ils doivent être capables de mener des soldats au cœur de la bataille et de les pousser à réaliser de véritables exploits d'héroïsme. Il leur faut également pouvoir tenir bon lorsque les chances sont en leur défaveur. En bref, les tacticiens légendaires sont craints et respectés pour leur faculté à galvaniser leurs troupes.

Les rangs des tacticiens légendaires sont généralement constitués de guerriers et d'aristocrates. Parfois, un magicien ou un prêtre (généralement de Kiri-Jolith) emprunte cette voie. Ces personnages sont capables de lancer des offensives dévastatrices soutenues par des sorts visant à aider leurs troupes tout en gênant l'ennemi. Durant la guerre de la Lance, certains individus firent preuve de toutes les qualités de tacticiens légendaires, parmi lesquels Laurana, la princesse qualinesti surnommée le Général Doré, le commandant Kang du premier régiment draconique du génie, et Ariakas, le seigneur draconien de l'Aile Rouge

Les PNJ issus de cette classe de prestige sont des généraux, les conseillers militaires de rois et autres souverains, et de vieux soldats faisant le récit de batailles antiques depuis longtemps oubliées. Ce sont aussi des sergents chargés d'entraîner les recrues, les chefs de compagnies de mercenaires ou de groupes de bandits.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir tacticien légendaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Diplomatie.

Dons. Prestige.

Spécial. Le personnage doit avoir participé à trois affrontements de bonne taille (incluant au moins dix adversaires dans le parti ennemi), l'un d'eux devant avoir pris la tournure d'une défaite. Il doit également disposer d'un groupe de soldats fidèles d'au moins cinq membres (constituant sa garde d'élite ou son escorte personnelle).

Compétences de classe

Les compétences du tacticien légendaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de tacticien légendaire :

Table 2–18 : le tacticien légendaire

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Bonus de Prestige (+1)
2	+2	+0	+3	+0	Inspiration vaillante (+2, 2 fois/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Bonus de Prestige (+2), commandement des troupes
4	+4	+1	+4	+1	Ralliement des troupes
5	+5	+1	+4	+1	Bonus de Prestige (+3), inspiration vaillante (+3, 3 fois/jour), marche forcée
6	+6	+2	+5	+2	Déroute des ennemis
7	+7	+2	+5	+2	Bonus de Prestige (+4), étendard
8	+8	+2	+6	+2	Inspiration vaillante (+4, 4 fois/jour), repli stratégique
9	+9	+3	+6	+3	Bonus de Prestige (+5)
10	+10	+3	+7	+3	Sacrifice ultime

Armes et armures. Les tacticiens légendaires sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Ils sont également formés au port de tous les types d'armure.

Bonus de prestige (Ext). Au niveau 1, le tacticien légendaire bénéficie d'un bonus de +1 en Prestige, qui passe à +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9. Cela lui permet bien évidemment d'attirer des compagnons d'armes et des suivants plus puissants.

Inspiration vaillante (Sur). Au niveau 2, un tacticien légendaire peut, 2 fois par jour, susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le tacticien parler. L'effet dure tant que l'allié entend le tacticien légendaire parler, et pendant 5 rounds par la suite. Tant qu'il parle, le personnage peut combattre, mais il est incapable de lancer des sorts et d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes). La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Aux niveaux 5 et 8, ces bonus augmentent de +1 et le tacticien légendaire peut user du pouvoir une fois de plus chaque jour. L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Commandement des troupes (Sur). Au niveau 3, le tacticien légendaire peut donner des ordres précis au prix d'une action complexe. Il confère alors un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque ou aux tests de compétence des alliés situés dans un rayon de 9 mètres. Ce bonus persiste pendant un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du personnage.

Ralliement de troupes (Sur). Au niveau 4, la simple présence du tacticien légendaire suffit à conférer aux alliés situés dans un rayon de 9 mètres un second jet de sauvegarde contre la *terreur* et les effets de charme auxquels ils ont succombé. Même s'ils ratent ce second jet de sauvegarde, les effets de la *terreur* sont moins prononcés : les personnages pris de panique ne sont qu'effrayés, les personnages effrayés sont juste secoués, et ceux qui sont secoués ne sont pas affectés.



Tacticien légendaire

Marche forcée (Sur). Dès le niveau 5, le tacticien légendaire peut exhorter ses troupes à progresser plus vite. Quiconque voyage à ses côtés bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux tests de Concentration effectués dans le cadre d'une marche forcée ou de toute autre tâche nécessitant un effort prolongé. Les animaux ne sont pas affectés.

Déroute des ennemis (Sur). Au niveau 6, le tacticien légendaire est capable de mener ses troupes afin qu'elles tirent le meilleur parti d'une offensive lancée contre des adversaires en déroute. En encourageant ses troupes à durcir l'attaque, le personnage confère aux alliés situés dans un rayon de 9 mètres un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour ce qui est des attaques d'opportunité portés contre des ennemis en fuite.

Étendard (Sur). Au niveau 7, la simple vue des armoiries du tacticien légendaire suffit à inverser le cours de la bataille. Tant que la bannière reste dans un rayon de 9 mètres du personnage (inutile qu'il la porte lui-même, d'autant qu'il dispose certainement d'un porte-étendard), tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres par niveau de classe bénéficient des effets d'inspiration vaillante et de ralliement des troupes (voir ci-dessus). Ces effets persistent jusqu'à ce que l'étendard tombe ou soit pris par l'ennemi. Dans ce cas, tous les alliés situés à portée subissent un malus de moral de –1 aux jets d'attaque et de dégâts. Bien entendu, ils perdent également les avantages décrits ci-dessus.

Repli stratégique (Sur). Au niveau 8, le tacticien légendaire peut faire appel au repli stratégique, ordonnant alors à ses troupes de reculer tout en se regroupant. Dans ce cas, tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres du personnage bénéficient d'un bonus de moral à la CA égal à son bonus de Charisme contre les attaques d'opportunité qui leur sont portées.

Sacrifice ultime (Sur). Au niveau 10, le tacticien légendaire inspire une telle loyauté à ses troupes qu'elles sont prêtes à se sacrifier pour défendre sa cause. Tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres du personnage se battent sans le moindre malus s'ils sont hors de combat ou mourants. Ils poursuivent donc le combat jusqu'à ce qu'ils atteignent –10 points de vie. S'ils cessent de se battre, ils doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15 + 1 par point de vie en dessous de 0) sous peine de mourir sur-le-champ.

Zélote

Le zélote est un individu dont tous les aspects de la vie sont dictés par une cause précise. Celle-ci a une telle importance à ses yeux qu'il se rend auprès des masses pour répandre sa parole parmi elles dans l'espoir de ramener au bercail les brebis égarées. Les zélotes se voient comme des sauveurs. De leur côté, les non-croyants les considèrent avec amusement ou avec le plus grand des sérieux. Un zélote qui devient trop puissant peut prendre en main le destin de nations entières.

Bardes et prêtres constituent le gros des rangs des zélotes car ils maîtrisent parfaitement l'art de la rhétorique. De plus, la foi des prêtres est habituellement inébranlable. Malheureusement, les zélotes sont parfois trop absorbés par leur cause, si bien que leur propre gloire les aveugle, à l'image du Prêtre-roi d'Istar, dont l'arrogance et la ferveur provoquèrent le Cataclysme qui refaçonna le monde.

Les PNJ issus de cette classe de prestige sont les chefs de sectes, comme les Questeurs d'Abanasinie, ou des fanatiques suivant les préceptes de quelque divinité ou idéologie. Ce sont des manipulateurs pourvus d'une armée de disciples fanatiques. Dès lors qu'un zélote se découvre une cause, rien ne saurait se mettre en travers de son chemin.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir zélote, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Psychologie, degré de maîtrise de 3 en Représentation (une forme au choix, ce qui inclut talent de conteur).

Compétences de classe

Les compétences du zélote (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con),

Table 2–19 : le zélote

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Harangue : *discours captivant*, juste indignation (1 fois/jour)
2	+1	+0	+0	+3	Harangue : *argument coercitif*, résistance aux enchantements (+1)
3	+1	+1	+1	+3	Rassemblement de disciples
4	+2	+1	+1	+4	Juste indignation (2 fois/jour), résistance aux enchantements (+2)
5	+2	+1	+1	+4	Harangue : *tirade condamnatoire*, rassemblement de disciples (+1)
6	+3	+2	+2	+5	Résistance aux enchantements (+3)
7	+3	+2	+2	+5	Juste indignation (3 fois/jour), rassemblement de disciples (+2)
8	+4	+2	+2	+6	Harangue : *obscurcissement verbal*, résistance aux enchantements (+4)
9	+4	+3	+3	+6	Rassemblement de disciples (+3)
10	+5	+3	+3	+7	Chance du martyr, harangue : *maîtrise oratoire*, résistance aux enchantements (+5)

Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Langue, Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de zélote :

Armes et armures. Le zélote ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Harangue. Une fois par jour et par niveau, le zélote peut user de sa maîtrise de la langue parlée un peu comme les bardes exploitent leur musique pour influencer autrui. Selon son degré de maîtrise en Diplomatie, il est capable de captiver les foules, de pousser les gens à remettre en cause leurs croyances, d'obliger un individu à exécuter des actions contraires à sa nature, d'embrouiller un adversaire au travers d'un débat, et d'inspirer une rage sanguinaire aux masses populaires. Pour user de ce pouvoir, le personnage doit parler à haute et intelligible et voix, mais également être entendu. S'il est sourd, son harangue a 20 % de chances d'échouer, comme dans le cas d'un sort. En cas d'échec, l'utilisation n'en compte pas moins dans sa limite quotidienne.

Zélote

Discours captivant (Mag). Un zélote de niveau 1 doté d'au moins 8 degrés de maîtrise en Diplomatie peut user de son harangue pour influencer des groupes d'individus, qui cessent alors leurs activités pour écouter son verbe. Le pouvoir de s'adresser aux foules et de contrôler leurs sentiments est certainement l'arme la plus puissante des zélotes. L'ensemble des individus qu'ils souhaite captiver doit être capable de le voir, de l'entendre, de le comprendre et se trouver dans un rayon de 27 mètres. Le personnage effectue un test de Diplomatie, chaque cible pouvant jouer un jet de Volonté contre un DD égal au résultat du test. En cas d'échec, la victime s'assied (ou reste debout) et écoute le zélote tant que ce dernier parle et reste concentré (jusqu'à un maximum de 2 rounds par niveau de classe). Pour le reste, les effets du pouvoir sont identiques au sort *discours captivant.* Il s'agit d'un Enchantement (charme) [langage, mental, son].

Argument coercitif (Mag). Un zélote de niveau 2 doté d'au moins 9 degrés de maîtrise en Diplomatie peut user d'un argument coercitif, poussant ainsi une personne à voir les choses selon son point de vue. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *suggestion* et ne peut être utilisé que sur un individu qui a d'abord été captivé (via le pouvoir décrit précédemment) ou frappé de confusion (via *obscurcissement verbal*). Contrairement au *discours captivant* ou à la *confusion*, la *suggestion* ne compte pas dans la limite quotidienne d'utilisations. Pour annuler l'effet, il faut réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du personnage + son modificateur de Charisme). Il s'agit d'un Enchantement (coercition) [langage, mental, son].

Tirade condamnatoire (Mag). Un zélote de niveau 5 doté d'au moins 13 degrés de maîtrise en Diplomatie est capable d'exploiter les faiblesses de ses protagonistes. En exprimant son courroux à un individu précis, le zélote force sa cible à se remettre en question. La victime du pouvoir doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du personnage + son modificateur de Charisme) sous peine d'être secouée (malus de moral de –2 aux jets d'attaque, jets de dégâts des armes et jets de sauvegarde) pendant 10 minutes par niveau de classe du personnage. Il s'agit d'un Enchantement (charme) [langage, mental, son].

Obscurcissement verbal (Mag). Un zélote de niveau 8 doté d'au moins 16 degrés de maîtrise en Diplomatie est capable de piéger un individu au sein d'un véritable enchevêtrement de mots. La victime du pouvoir doit réussir un jet de Volonté (DD 12 + niveau de classe du personnage + son modificateur de Charisme) sous peine d'être confuse pendant 1 minute par niveau de classe du personnage. Il s'agit d'un Enchantement (coercition) [langage, mental, son].

Maîtrise oratoire (Mag). Un zélote de niveau 10 doté d'au moins 18 degrés de maîtrise en Diplomatie acquiert un contrôle quasi total des foules. Une fois ses

protagonistes captivés, il est capable de leur inspirer des émotions extrêmes, reproduisant alors les effets de l'un des sorts suivants : *désespoir foudroyant*, *espoir* ou *rage*. L'émotion dure aussi longtemps que le zélote maintient son *discours captivant*. Cependant, chaque cible a le droit d'effectuer un jet de Volonté opposé au test de Diplomatie du personnage pour résister à l'effet. Il s'agit d'un Enchantement (coercition) [langage, mental, son].

Juste indignation (Sur). Empli d'un sentiment de vertu et d'une haute estime de soi, le zélote ne s'écarte jamais de la voie qu'il a empruntée. Une fois par jour, il a le droit d'ajouter son modificateur de Charisme à l'un de ses jets de sauvegarde. Il peut user de ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 4, puis 3 fois par jour au niveau 7.

Résistance aux enchantements (Ext). Le zélote est à ce point persuadé de sa supériorité morale qu'il est difficile d'influencer son esprit par le biais de la magie. Dès le niveau 2, il bénéficie d'un bonus de +1 tous les deux niveaux de classe aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'Enchantement.

Rassemblement de disciples (Ext). Dès le niveau 3, le zélote se met à attirer des suivants loyaux, ce qui lui confère le don Prestige. Au niveau 5, il bénéficie d'un bonus de +1 en Prestige, bonus qui passe à +2 au niveau 7 et à +3 au niveau 9.

Chance du martyr. Les plus grands zélotes sont capables de transformer les pires échecs en succès retentissants. Au niveau 10, le zélote a le droit de rejouer un jet d'attaque, jet de sauvegarde, test de compétence, test de caractéristique ou test de niveau qu'il a précédemment échoué. Il peut faire usage de ce pouvoir, un nombre de fois par jour égal à 1 + son modificateur de Charisme.

Dons

Au sein d'une campagne de Dragonlance, les dons confèrent non seulement des avantages aux héros comme aux félons, mais ils contribuent également à étoffer les personnages. Ainsi, un roublard kender peut être à la fois charmant et sournois, alors qu'un prêtre elfe peut faire montre de discipline et de chance. Les dons confèrent des avantages en termes de jeu, mais ils offrent également des éléments d'interprétation utilisables par les joueurs comme par le maître du donjon.

Les dons qui apparaissent dans cette partie de l'ouvrage viennent en plus de ceux qui sont décrits dans le *Manuel des Joueurs* et se conforment aux mêmes règles de sélection et d'utilisation.

Acculé [général]

Le personnage est capable de se transformer en machine à tuer en un clin d'œil s'il se sent acculé.

Conditions. Nain des ravins, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. S'il est victime d'un test d'Intimidation ou s'il effectue lui-même un test de Diplomatie, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque lors de sa prochaine action. Son ennemi a toutes les chances d'en rester bouchée bée. En effet, s'il s'en prend à l'adversaire qui a effectué le test d'Intimidation ou contre lequel il a joué un test de Diplomatie, celui-ci doit réussir un test de Psychologie (DD 10) sous peine d'être pris au dépourvu et de perdre le bénéfice de son bonus de Dextérité à la CA.

Charge meurtrière [général, guerrier]

Le personnage est capable d'exploiter toute la puissance de sa monture pour infliger de terribles dommages à l'aide de sa lance d'arçon.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lorsque le personnage se sert d'une lance d'arçon dans le cadre d'une charge montée, il a la possibilité d'exploiter la Force de sa monture plutôt que la sienne pour ce qui est de déterminer le bonus aux dégâts. Par exemple, si vous interprétez un guerrier humain doté d'une valeur de Force de 14 monté sur un destrier lourd (Force 18), votre personnage infligera 1d8+4 points de dégâts, et non 1d8+2. De plus, il inflige des dégâts doublés, comme d'ordinaire.

Une fois les jets d'attaque et de dégâts résolus, la lance d'arçon utilisée doit réussir un jet de Vigueur (DD 8) sous peine de voler en éclats en raison de la violence de l'impact.

Normal. Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés lors d'une charge montée, mais le personnage exploite sa valeur de Force pour déterminer le bonus aux dégâts. En outre, l'arme n'a aucune chance de se briser.

Spécial. Le personnage doit être armé d'une lance d'arçon ou d'une arme similaire (comme une *lance-dragon*). Il est tout à fait possible d'utiliser ce don quand on monte une créature volante, comme un dragon.

Honorable [général]

« Ma parole est mon honneur, et mon honneur est ma vie. »
– Sturm de Lumlane

Le personnage tient particulièrement à respecter sa parole et à sauvegarder son honneur.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde qui aurait pour conséquence d'enfreindre une promesse, un vœu ou un devoir en cas d'échec.

Spécial. Si le personnage brise sciemment une promesse ou un serment, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il ait expié sa faute (reportez-vous à la description du sort *pénitence*).

Lance funeste [général, guerrier]

Peu de créatures sont capables d'éviter la pointe mortelle de la lance du personnage lorsqu'il reçoit leur charge.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Quand le personnage prépare une réception de charge à l'aide d'une lance ou d'une arme similaire (voir ci-dessous), il bénéficie d'un

TABLE 2–20 : DONS

Don	Conditions
Acculé	Nain des ravins, bonus de base à l'attaque de +1
Charge meurtrière *	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
Honorable	—
Lance funeste *	Bonus de base à l'attaque de +1
Mastodonte	Demi-ogre ou minotaure
Réserves de forces	Volonté de fer, niveau de lanceur de sorts de 1
Résistance à la présence des dragons	Bonus de base à l'attaque de +3, doit avoir croisé la route d'un dragon au moins une fois
Science de la résistance à la présence des dragons	Bonus de base à l'attaque de +6, doit avoir subi des dégâts dus à l'attaque d'un dragon au moins une fois
Souffle draconien	Draconien, bonus de base de +4 aux jets de Volonté
Science du souffle draconien	Draconien, Souffle draconien, bonus de base de +8 aux jets de Volonté
Souffle en vol	Vitesse de déplacement en vol, souffle, Attaque en vol
Souffle prolongé	Vitesse de déplacement en vol, souffle, Attaque en vol, Souffle en vol
Spasmes d'agonie spectaculaires	Draconien

* Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

bonus de +4 au jet d'attaque et inflige des dégâts doublés. S'il utilise l'action qu'il a préparée pour attaquer un adversaire qui entre dans son espace occupé sans charger, il bénéficie tout de même du bonus de +4 au jet d'attaque, mais les dégâts infligés ne sont pas doublés.

Normal. Certaines armes, comme la lance, infligent des dégâts doublés à un adversaire chargeant ou permettent simplement d'attaquer un ennemi pénétrant dans l'espace occupé du personnage, mais elles ne bénéficient pas d'un bonus à l'attaque.

Spécial. Parmi les armes dont on peut user en préparant une réception de charge, on trouve la lance, la pique, la hallebarde, le trident et l'urgrosh nain.

Mastodonte [général]

Le personnage est d'une taille imposante.

Conditions. Demi-ogre ou minotaure.

Avantage. Lorsque le personnage bénéficie d'un modificateur de taille dans le cadre d'un jet opposé (comme dans une situation de lutte ou dans le cadre d'une tentative de bousculade), on le considère comme une créature de taille G si cela est à son avantage. Il en va de même quand on détermine si les attaques spéciales d'un monstre basées sur la taille (comme étreinte ou engloutissement) affectent le personnage.

Spécial. On ne peut prendre ce don qu'au niveau 1.

Réserves de forces [général]

Lorsque le personnage lance un sort, il peut augmenter son niveau de lanceur de sorts au prix d'un effort épuisant.

Conditions. Volonté de fer, niveau de lanceur de sorts de 1.

Avantage. Quand il lance un sort, le personnage a le droit d'augmenter son niveau de lanceur de sorts de +1, +2 ou +3, mais il est ensuite étourdi pendant un même nombre de rounds. Ce niveau de lanceur de sorts accru affecte toutes les variables numériques du sort, parmi lesquelles sa portée, sa zone d'effet, son efficacité face à la RM de l'adversaire et la difficulté à le dissiper. Il est possible de transcender les limites de niveau normalement imposées. Ainsi, un magicien de niveau 9 peut utiliser ce don pour lancer une *boule de feu* comme un magicien de niveau 12 et infliger 12d6 points de dégâts.

Si le personnage est immunisé contre l'étourdissement, il subit 1d6, 3d6 ou 5d6 points de dégâts lorsqu'il fait appel à ce don.

Résistance à la présence des dragons [général]

Le personnage fait montre d'un certain courage en présence de dragons.

Conditions. Bonus de base à l'attaque de +3, doit avoir croisé la route d'un dragon au moins une fois.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté contre la présence terrifiante des dragons.

Science de la résistance à la présence des dragons [général]

Le personnage fait montre d'un grand courage en présence de dragons.

Conditions. Bonus de base à l'attaque de +6, doit avoir subi des dégâts dus à l'attaque d'un dragon au moins une fois.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +8 aux jets de Volonté contre la présence terrifiante des dragons.

Science du souffle draconien [général]

Le personnage maîtrise parfaitement son héritage draconique et a amélioré la puissance naturelle de son souffle.

Conditions. Draconien, Souffle draconien, bonus de base de +8 aux jets de Volonté.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser son souffle draconien 3 fois par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. Ce souffle inflige 6d8 points de dégâts, montant

réduit de moitié si la victime réussit un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Constitution).

Souffle draconien [général]

Le personnage est pourvu d'un héritage draconique particulièrement prononcé puisqu'il dispose d'un souffle de dragon.

Conditions. Draconien, bonus de base de +4 aux jets de Volonté.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser un souffle 1 fois par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. Ce souffle inflige 3d8 points de dégâts, montant réduit de moitié si la victime réussit un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Constitution). Enfin, le type du souffle dépend de l'espèce du draconien :

Aurak	Cône de feu de 9 mètres de long
Baaz	Ligne de feu de 18 mètres de long
Bozak	Ligne d'électricité de 18 mètres de long
Kapak	Ligne d'acide de 18 mètres de long
Sivak	Cône de froid de 9 mètres de long

Normal. Sans ce don, un draconien n'a habituellement pas de souffle.

Souffle en vol [général]

Le personnage peut user de son souffle lorsqu'il survole ses adversaires.

Conditions. Vitesse de déplacement en vol, souffle, Attaque en vol.

Avantage. Lorsqu'il vole, le personnage peut utiliser son souffle au prix d'une action libre s'il ne fait que se déplacer durant son tour de jeu. Par contre, il n'a pas le droit d'utiliser ce don et d'avoir recours à l'action de course en même temps. Enfin, il ne gagne pas d'utilisations supplémentaires de son souffle grâce à ce don.

Normal. L'utilisation d'un pouvoir surnaturel est une action simple, qui limite le personnage à une action de mouvement au tour où il use de son souffle.

Souffle prolongé [général]

Le personnage est capable de prolonger la durée de son souffle quand il s'en sert en vol, couvrant ainsi une zone plus vaste.

Conditions. Vitesse de déplacement en vol, souffle, Attaque en vol, Souffle en vol.

Avantage. Lorsqu'il use de son souffle en vol (via une action de mouvement et Attaque en vol, ou deux actions de mouvement et Souffle en vol), le personnage peut accroître la surface de la zone couverte au sol par son attaque. S'il se déplace en ligne droite, il peut couvrir une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement. Pour déterminer la zone affectée, il suffit de prendre en considération la zone normalement couverte par le souffle, puis de l'allonger jusqu'à la distance désirée. Mesurez la distance en plus depuis le centre de l'effet.

Par exemple, un dragon bleu adulte a une vitesse de déplacement en vol de 45 mètres et son souffle prend la forme d'un éclair de 30 mètres de long. Normalement, son souffle couvre un cercle de 1,50 mètre de diamètre au sol puisqu'il s'agit d'une ligne de 1,50 mètre de large et de haut. En usant du souffle prolongé, il peut couvrir une zone de 1,50 mètres de large et de 22,5 mètres de long (la moitié de sa vitesse de déplacement).

Un vieux dragon rouge a une vitesse de déplacement de 60 mètres et son souffle prend la forme d'un cône de 36 mètres de long. S'il vole à une altitude de 24 mètres, son souffle a un rayon de 24 mètres au sol. En usant du souffle prolongé, il peut désormais couvrir une zone oblongue de 24 mètres de large et de 54 mètres de long, chaque extrémité de la zone prenant la forme d'un demi-cercle.

Spasmes d'agonie spectaculaires [général]

Le corps du personnage vibre d'une puissance incontrôlable susceptible d'emporter dans l'au-delà la créature qui lui porte le coup de grâce.

Condition. Draconien.

Avantage. Les spasmes d'agonie du personnage sont particulièrement redoutables. Lorsqu'il meurt, le pouvoir a, selon sa race, les effets suivants :

Aurak. Le personnage provoque une déflagration d'énergie magique, mais il inflige 6d6 points de dégâts dans un rayonnement de 6 mètres de rayon. En outre, pendant 5 rounds, il explose de nouveau chaque fois que vient son tour de jeu, en un lieu déterminé aléatoirement et situé à 9 mètres de l'endroit où il a précédemment explosé.

Baaz. Le personnage est pétrifié de manière tout à fait normale. Cependant, au round suivant la mort, son corps explose, projetant des éclats de pierre dans toutes les directions. Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres subissent donc une attaque à distance (bonus à l'attaque de +10) qui inflige 1d10 points de dégâts plus le modificateur de Constitution du personnage.

Bozak. Le squelette du personnage explose littéralement, infligeant 6d6 points de dégâts dans un rayonnement de 6 mètres de rayon. Les dégâts sont réduits de moitié en cas de réussite d'un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Constitution du personnage). En cas d'échec, les victimes se retrouvent également à terre.

Kapak. Au lieu de se transformer en mare d'acide, le corps du personnage explose en un rayonnement de 6 mètres de rayon qui inflige 4d6 points de dégâts d'acide, montant réduit de moitié en cas de réussite d'un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Constitution du personnage).

Sivak. Le personnage adopte la forme de son meurtrier ou prend feu, mais il absorbe l'énergie vitale de son assassin au passage. L'adversaire acquiert 1 niveau négatif tous les 2 niveaux ou DV du personnage. L'effet est annulé en cas de réussite d'un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Constitution du personnage).

Chapitre Trois

Tranquille la forêt, tranquilles ses voûtes parfaites
Où nous grandissons sans jamais dépérir, nos arbres à jamais verts,
Le fruit mûr à jamais accroché, les ruisseaux calmes et transparents
Comme le verre, comme le cœur en repos dans un éternel moment.

Sous ces branches, librement abandonnés,
Les chants des oiseaux et de l'amour aux frontières oubliés,
Avec toutes les passions et les échecs du passé.
Tranquille la forêt, tranquilles ses voûtes parfaites.

Et lueur après lueur, la lumière rejette les ténèbres,
Sous ces branches nulle ombre, car l'ombre est oubliée
Dans la chaleur de la lumière et la fraîche odeur du feuillage
Où nous grandissons sans jamais dépérir, nos arbres à jamais verts,

Ici règne le calme et même la musique s'abandonne au silence,
À la lisière supposée du monde, où la clarté inonde les sens
Et où nous finissons par apercevoir enfin
Le fruit mûr à jamais accroché, les ruisseaux calmes et transparents.

Nos larmes sèchent sur nos visages, ou s'apaisent doucement
Comme un ruisseau dans les royaumes d'une paix éternelle,
Et le voyageur s'avance, permettant le trajet de l'étincelle
Comme le verre, comme le cœur en repos dans un éternel moment.

Tranquille la forêt, tranquilles ses voûtes parfaites
Où nous grandissons sans jamais dépérir, nos arbres à jamais verts,
Le fruit mûr à jamais accroché, les ruisseaux silencieux et transparents
Comme le verre, comme le cœur en repos dans un éternel moment.

– La Chanson de Wayreth

Sur Krynn, rien ne suscite autant le respect et l'incompréhension que l'usage de la magie. Des pouvoirs que les dieux offrent aux prêtres à la puissance profane que manipulent les magiciens, de l'essence même du monde que façonnent les ensorceleurs à l'étrange pouvoir qu'utilisent les mystiques, la magie reste l'une des forces directrices de Krynn.

Durant les différentes ères que traversa le monde, plusieurs types de magie connurent leur heure de gloire. Avant le Cataclysme, la magie divine et la magie profane coexistaient plus ou moins en paix. Mais un jour, le Prêtre-roi interdit l'usage de la magie profane au nom du Bien. Après le Cataclysme, la magie cléricale disparut lorsque les dieux se retirèrent du monde. Ce n'est qu'au moment de la guerre de la Lance, plus de trois cents ans après, que la magie fit divine fit sa réapparition lorsque les masses se tournèrent de nouveau vers les dieux.

Après la guerre du Chaos, la magie profane et la magie divine disparurent complètement, car tous les dieux, y compris les trois divinités de la magie, rompirent tout contact avec le monde. Au début de l'Ère des Mortels, de « nouveaux » types de magie apparurent : la sorcellerie et le mysticisme. À l'inverse des pouvoirs accordés par les dieux, le mysticisme et la sorcellerie reposent respectivement sur la puissance que l'on puise en soi et dans le monde. D'anciens prêtres et magiciens se détournèrent des vieilles traditions qui n'étaient plus compatibles avec leur nouvelle forme de magie, tentant ainsi de recouvrer leurs pouvoirs d'antan.

Cinquante ans après la guerre du Chaos, une étrange tempête balaya la surface de l'Ansalonie et un coup singulier fut porté au mysticisme et à la sorcellerie, la magie semblant une fois de plus sur le point de disparaître. Avec l'avènement de l'armée de l'Unique, le changement frappa une fois encore l'Ansalonie. Quand on découvrit que l'Unique était en réalité Takhisis, qui avait quitté le monde peu après la défaite du Chaos, on comprit également qu'elle se servait de l'âme des morts pour absorber la magie et recouvrer son pouvoir perdu. Suite à sa défaite, les autres divinités revinrent sur Krynn accompagnées de la puissance magique d'antan.

Aujourd'hui, les anciens et les « nouveaux » types de magie se côtoient, mais nul ne saurait dire s'ils coexisteront ou seront amenés à s'affronter...

La magie profane

La magie profane est le domaine des magiciens, de ceux qui subissent l'Épreuve de Haute Sorcellerie aux renégats qui se jouent des lois promulguées par les trois dieux de la magie.

La magie profane a trait à la manipulation directe des forces de création. Il s'agit de forces cataclysmiques telles qu'on les vit durant l'Ère des Rêves, lorsque les divinités de la magie durent intervenir pour sauver les mortels qui allaient déchaîner des puissances dépassant leur entendement.

Vu le potentiel destructeur de la magie profane, les dieux de la magie eurent recours à ce que l'on appelle aujourd'hui la Malédiction des Mages. C'est à cause d'elle qu'un sort disparaît de la mémoire d'un magicien quand il le lance. Cela force les mages à se reposer car l'usage de la magie est éreintant, mais cela les oblige également à étudier constamment leurs sorts. Sans cette limite, les mortels

déclencheraient certainement une catastrophe pire que le Cataclysme.

À la suite du Cataclysme, lorsque les divinités se retirèrent du monde, les trois dieux de la magie restèrent quant à eux, symbolisés par les trois lunes qui tournent autour de Krynn. Les magiciens savaient plus que quiconque que les dieux n'étaient pas réellement partis, mais qu'ils attendaient simplement d'avoir le droit de « revenir ».

Une fois le Chaos vaincu, les trois lunes disparurent à leur tour. Elles furent remplacées par une seule et unique lune pendue dans le ciel tel un douloureux souvenir de la lueur blafarde de Solinari, de la gloire écarlate de Lunitari et de l'obscurité stygienne de Nuitari (bien que seuls les Robes Noires pussent voir l'ombre de cette dernière). Avec la disparition des trois lunes, la magie profane s'évanouit également. Durant cette absence, de nombreux magiciens se tournèrent vers une forme de sorcellerie primitive, mais ils s'indignèrent tout de même de leur perte de pouvoir. N'étant plus liés par les lois de la magie fixées par les trois divinités, les ensorceleurs purent user de sorts et d'acier. Cependant, l'âge d'or de la magie était révolu. Du moins, le crut-on.

L'Unique, qui était en réalité Takhisis, fut vaincu et les dieux purent revenir sur Krynn. Les trois divinités de la magie reprirent leur place dans le ciel et rapportèrent la bonne vieille magie profane d'antan.

Peut-être d'anciens magiciens se tourneront-ils de nouveau vers la magie qui leur était si familière, mais certains continueront assurément d'arpenter la voie de la sorcellerie, qui leur offre davantage de liberté. Et peut-être est-il possible de trouver un compromis entre les deux.

La Haute Sorcellerie

De toute l'histoire de l'Ansalonie, nulle organisation n'a jamais été aussi crainte et respectée que les Ordres de Haute Sorcellerie. Fondés au début de l'Ère des Rêves, ils existent depuis plus longtemps que n'importe quel autre groupe, y compris les chevaliers solamniques.

Les Ordres de Haute Sorcellerie sont divisés en trois branches distinctes : les Robes Blanches du Bien, les Robes Rouges de la Neutralité et les Robes Noires du Mal. Mais si leur alignement les sépare, toutes ont un idéal en commun : un magicien n'est loyal qu'envers la magie.

Lorsque les trois dieux de la magie fondèrent les ordres, les magiciens apprirent les règles suivantes :

1. Tous les magiciens d'un même ordre sont frères et sœurs. Ce lien existe également entre les ordres.
2. Les sanctuaires de Haute Sorcellerie sont communs à tous les ordres et nul n'a le droit d'y nuire à un semblable sous le coup de la colère.
3. En dehors des Tours, frères et sœurs peuvent s'affronter, quel que soit leur ordre, car telle est la voie de l'univers.

En dehors des tours, une Robe Noire et une Robe Blanche qui se trouvent dans des camps adverses n'hésiteront pas à user de leurs sorts les plus puissants pour venir à bout l'une de l'autre. Cependant, au sein des tours, ces mêmes adversaires seront sans doute amenés à échanger leurs notes en toute sérénité. C'est cette loyauté à l'égard de la magie qui a permis aux Ordres de Haute Sorcellerie de rester en vie alors qu'on a souvent pris les magiciens pour des abominations.

Après la disparition des trois divinités de la magie et de toute forme de puissance profane, trois ensorceleurs qui commençaient à maîtriser la « nouvelle » forme de magie se réunirent et convoquèrent le Dernier Conclave à la Tour de Wayreth. Palin Majere, le neveu du grand Raistlin Majere, retrouva l'étranger connu sous le nom du Maître de la Tour et l'énigmatique Sorcier de l'Ombre. Tous trois prirent la décision de dissoudre les Ordres de Haute Sorcellerie et de sceller les Tours. Durant les premières décennies du Cinquième Âge, privés d'ordres pour les guider, les magiciens se tournèrent vers l'étude de la nouvelle sorcellerie (à l'académie de Palin Majere) et du mysticisme (à la Citadelle de la Lumière, fondée par la puissante Lunedor, une ancienne grande prêtresse de Mishakal) ou se détournèrent totalement de la magie. Beaucoup furent tués ou pourchassés et ce fut une ère bien sombre pour anciens membres des Ordres de Haute Sorcellerie.

Avec le retour des dieux, la magie a fait sa réapparition dans le monde. Trois lunes brillent dans le ciel, offrant un nouveau sens à ceux qui arpentent les voies de la magie profane. Dalamar le Noir et Dame Jenna de Palanthas se sont retrouvés dans l'espoir de retourner à la Tour de Wayreth, le centre de la puissance des Ordres de Haute Sorcellerie.

Option : la Malédiction des Mages

Afin de simuler la fatigue inhérente à l'incantation de puissants sorts de Haute Sorcellerie, rien ne vous empêche d'exploiter pleinement la Malédiction des Mages.

Quand un personnage lance un sort profane, il doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du sort) au terme de l'incantation. En cas de succès, il n'est victime d'aucun effet secondaire, mais en cas d'échec, il est fatigué. S'il rate un autre jet de sauvegarde alors qu'il est déjà fatigué, son état passe à épuisé. En cas de nouvel échec, il sombre dans l'inconscience.

Pendant ce temps, de petites écoles ont rouvert leurs portes en Ansalonie et acceptent de nouveaux élèves, les préparant pour le jour où ils devront subir les épreuves qui montreront s'ils sont prêts ou non à devenir des magiciens de Haute Sorcellerie. Reste à voir comment les dieux de la magie et leurs ordres considèrent la sorcellerie « primitive » et comment ils coexisteront avec ceux qui manipulent sa puissance.

Tuteurs et académies

La plupart de ceux qui rejoignent les rangs des Ordres de Haute Sorcellerie débutent leur instruction très jeunes. Des maîtres désignés par le Conclave sont désignés pour guider ces jeunes esprits, veillant à écarter ceux qui ne sont pas faits pour étudier la magie et gardant un œil sur ceux qui ont un potentiel prodigieux.

L'enseignement d'un élève ne va pas plus loin. Ceux qui souhaitent avancer doivent donc se préparer à subir l'Épreuve de Haute Sorcellerie. Certains passent le reste de leurs jours au rang d'initié. D'autres tentent de poursuivre leurs études dans le secret, mais ils prennent alors le risque de devenir des renégats et d'êtres pourchassés si on découvre leur petit manège.

Pour subir l'Épreuve de Haute Sorcellerie, l'élève doit recevoir une invitation l'enjoignant à rejoindre la Tour de Wayreth. (Comme la Tour est inaccessible pour l'instant, les élèves retrouvent des magiciens confirmés en des lieux temporaires disséminés dans toute l'Ansalonie.) Une fois à destination (le voyage est physiquement et spirituellement fatiguant), on leur demande la nature de leur allégeance. On les assigne à un nouveau maître qui les prépare pour l'épreuve. Quelques-uns, qui sont généralement déjà dotés de certains talents (des renégats qui ont accepté de rejoindre les ordres plutôt que d'être exécutés et certains cas particuliers, comme Raistlin Majere), ont le droit de la subir sur-le-champ.

Tous les élèves n'ont pas la chance d'assister aux cours d'une académie de magie. Ceux qui en font l'apprentissage seuls (particulièrement quand ils évoluent au sein d'une culture où l'on a mauvaise

Bâton de Magius

Le *bâton de Magius* est l'un des objets magiques les plus connus de Krynn. On dit qu'il fut créé et brandit par le grand magicien de guerre Magius en personne, dont le talent permit à Huma de vaincre la Reine des Ténèbres. À sa mort, le bâton fut enfermé dans la Tour de Haute Sorcellerie de Wayreth avant d'être confié à Raistlin Majere, une Robe Rouge, en compagnie de la *dague de Magius*. Raistlin reçut le bâton après avoir passé l'Épreuve de Haute Sorcellerie, maigre compensation aux dires de certains au regard de l'état physique dans lequel il en sortit.

Raistlin Majere conserva le bâton pendant des années, cherchant la magie que dissimulait cette arme merveilleuse. Lorsqu'on le crut mort, l'objet fut enfermé dans la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas jusqu'à ce que son neveu, Palin Majere, s'y rende pour subir l'Épreuve. Il en devint alors le nouveau porteur et le garda jusqu'à la fin de la guerre du Chaos, après quoi il disparut à jamais.

Ce *bâton +2* confère un bonus de parade de +3 à la CA de son porteur. Une fois par jour, il peut lancer *feuille morte* (sur le porteur uniquement) et *lumière du jour* (exclusivement sur le bâton) sur simple commande. Le propriétaire du bâton peut mettre un terme à l'effet de *lumière du jour* à l'aide d'un autre mot de commande.

Le porteur du *bâton de Magius* peut lancer jusqu'à trois sorts par jour bénéficiant du don Extension de portée, à condition qu'ils relèvent des types suivants : sorts créant de la lumière, sorts manipulant l'air ou sorts mentaux.

Il confère 1 niveau négatif à toute créature dépourvue de facultés de lanceur de sorts profanes qui le touche. Ce niveau négatif reste acquis tant que l'individu tient ou porte le bâton et disparaît aussitôt s'il le lâche. Il ne provoque jamais de perte de niveau, mais il est impossible de s'en débarrasser (par exemple, via un sort de *restauration*) tant que l'on tient le bâton.

Curieusement, les pouvoirs exacts du bâton semblent différer selon celui qui le porte. Certains prétendent que l'arme détient bel et bien tous ces pouvoirs, mais d'autres soutiennent que c'est son propriétaire qui lui en confère de nouveaux. Quoi qu'il en soit, il ne faut jamais sous-estimer le porteur du *bâton de Magius*.

Puissant (toutes les écoles) ; NLS 18.

Dague de Magius

On ne sait pas grand-chose au sujet de la création de la *dague de Magius*. Avant la défaite de la Reine des Ténèbres face à Huma, les magiciens avaient juste le droit de manier le bâton car il s'agissait autant d'un instrument magique que d'une arme. Magius portait les trois robes et était considéré comme un renégat, aussi créa-t-il peut-être la dague en dehors des Tours de Haute Sorcellerie.

En plus du *bâton de Magius*, Raistlin reçut la dague au terme de son Épreuve de Haute Sorcellerie. Cependant, contrairement au bâton, il ne découvrit son histoire qu'en réalisant par accident que l'arme restait indétectable quand on le privait du reste de son équipement.

À l'instar du bâton, nul ne sait ce qu'il advint de la dague après la mort apparente de Raistlin.

Cette *dague +3* est en argent. Quand un mage la porte, rien ne saurait la détecter, qu'on use de moyens ordinaires ou de procédés magiques.

Abjuration et évocation modérées ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *antidétection*, *invisibilité* ; Prix 28 300 po.

opinion de la magie, comme en Solamnie pendant l'Ère de Désespérance) ne saisissent jamais vraiment ce qu'ils étudient. Des magiciens de Haute Sorcellerie spécialement formés à cet effet parcourent l'Ansalonie, généralement incognito, en quête d'élèves ainsi perdus. Si le magicien en herbe fait preuve de talent et a le potentiel pour se soumettre à la rigueur qu'exige l'apprentissage, alors on lui offre la possibilité de se rendre à Wayreth, même si la voie qui l'y conduit est souvent difficile. Si l'élève a le talent mais pas la motivation suffisante, on le décourage « poliment ».

Les Tours de Haute Sorcellerie

À l'origine, on conçut les plans de sept Tours de Haute Sorcellerie, car on croyait que sept lieux précis d'Ansalonie abritaient la magie. Cinq furent bâties et les nains de Thorbardin empêchèrent la construction d'une sixième près de chez eux.

Chacun des cinq sites choisis renfermait un potentiel magique incroyable et se trouvait en milieu sauvage, bien loin de toute civilisation. Cependant, trois d'entre eux constituaient des lieux idéaux où fonder des colonies. Au fil des siècles, les villes de Daltigoth, d'Istar et de Palanthas se développèrent donc autour de ces édifices. Seules les Tours de Wayreth et du Goodlond restèrent isolées.

Chaque tour était entourée d'un bosquet magique qui constituait sa première ligne de défense, particulièrement utile durant les décennies nécessaires à la construction des bâtiments.

Le bosquet de Daltigoth fut enchanté, si bien que les créatures vivantes qui y pénétraient tombaient dans un profond sommeil. Selon leurs desseins, les intéressés étaient alors emmenés dans la tour ou hors de la forêt. Le bosquet fut détruit en même temps que l'édifice.

Bâton de Magius

La magie du bosquet d'Istar effaçait temporairement la mémoire à court terme de ceux qui y pénétraient. L'effet durait jusqu'à ce que la victime quitte la forêt. Il fut détruit en même temps que la tour.

Le bosquet du Goodlond, plus connu sous le nom des Ruines depuis sa destruction, inspirait d'intenses passions : haine, amour, vengeance, désir, etc. La passion en question variait d'un individu à un autre et il était presque impossible d'y résister. Il fut détruit en même temps que la tour.

Le bosquet de Palanthas, connu sous le nom du bosquet de Shoikan, inspire une terreur incroyable. Depuis que la tour est maudite, cette peur a pris une dimension diabolique, si bien qu'elle rend même les kenders nerveux. En outre, il est hanté par des morts-vivants qui en sont les gardiens en quelque sorte. Sa traversée est donc un véritable parcours du combattant. Le bosquet resta à Palanthas après la disparition de la tour. Si les morts-vivants le hantent encore, personne ne les voit jamais. On entend simplement leurs cris terrifiants.

Le bosquet de Wayreth a été conçu pour être le siège du Conclave et est donc le plus puissant de tous. Il crée un champ interdimensionnel qui permet à la tour et à tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 kilomètres de se déplacer dans les 800 kilomètres autour du site où elle fut élevée. La zone précisée sur la carte du Chapitre 5 indique ainsi le site d'édification, pas son emplacement actuel, qui peut varier d'une seconde à l'autre. Depuis la guerre des Âmes, personne n'a été capable de la localiser et encore moins de s'en emparer. Ceci dit, de nombreux magiciens qui ont recouvré leurs pouvoirs souhaitent reformer les Ordres de Haute Sorcellerie.

L'Épreuve de Haute Sorcellerie

Les Ordres de Haute Sorcellerie instituèrent cette épreuve pour plusieurs raisons : tester le potentiel magique de chaque individu, écarter ceux qui ne

Le diamant de nuit

Présent légué à ceux que le maître de la Tour de Palanthas jugeait dignes d'entrer, le *diamant de nuit* est un artefact rare doté d'un seul et unique dessein : aider ceux qui souhaitent traverser le terrifiant bosquet de Shoikan.

Noir et dénué de charme, le *diamant de nuit* n'est rien de plus qu'un bout de charbon curieusement froid au toucher. Quand on l'emporte dans le bosquet, il se met à briller d'une lueur pâle que les morts-vivants sont les seuls à pouvoir distinguer. L'utilisateur doit avoir la tête nue pour que la lueur invisible illumine son visage et ses yeux.

Le *diamant de nuit* annule une partie des effets magiques du bosquet, ce qui permet au porteur de rassembler le courage nécessaire pour s'aventurer parmi les arbres. Les morts-vivants peuvent tout de même l'attaquer, mais la gemme lui offre une certaine protection. Si le porteur l'exhibe et touche un mort-vivant à l'aide de cet objet, il peut effectuer une tentative d'intimidation, comme s'il était un prêtre de son niveau global.

Le *diamant de nuit* assure cette protection dans un rayon de 3 mètres tant qu'il est tenu en évidence. Cependant, si on sort une arme ou lance un sort, que ce soit pour attaquer ou se défendre, la magie du *diamant* s'évanouit, laissant le porteur à la merci du bosquet de Shoikan.

Abjuration puissante ; NLS 17.

sont pas sérieux et, plus important encore, apprendre comment le magicien usera de sa magie dans le futur. Chaque épreuve est différente et taillée sur mesure en fonction des forces, des faiblesses et des besoins de l'intéressé. Si le candidat la passe avec succès, c'est qu'il a décidé de consacrer sa vie à la magie et qu'il compte observer les lois du Conclave.

Ceux qui subissent l'épreuve sont souvent marqués à vie. Parfois, le changement est physique (comme dans le cas de Raistlin Majere qui en sortit avec une santé plus que fragile, la peau dorée et des sabliers en guise de pupilles, ou de Jusitinius, l'ancien chef des Robes Rouges dont la jambe fut estropiée). Mais plus souvent, il est mental et prend la forme d'un rêve prophétique ou d'une aversion pour une chose bien précise qui a fait une apparition lors de l'épreuve. Dans tous les cas, le changement est un rappel permanent lancé au magicien : la magie est la vie, la vie est la magie, et quand on refuse l'un, on se prive de l'autre.

Bien qu'elle soit propre au candidat, chaque épreuve présente plusieurs éléments en commun. Elle se doit d'être rigoureuse : en cas d'échec, c'est la mort assurée. Chacune propose trois défis au moins visant à tester les connaissances et les facultés magiques du candidat. Tous les sorts qu'il connaît vont entrer en jeu. L'épreuve inclut également au moins trois tâches ou dangers dont on ne saurait venir à bout en usant simplement de magie, et au moins une confrontation avec un individu que le magicien considère comme un ami, un compagnon ou un allié. Enfin, le magicien doit affronter un ennemi plus puissant que lui.

Souvent, les défis de l'épreuve combinent plusieurs de ces éléments. Par exemple, un ami devient un ennemi aux talents magiques supérieurs à ceux du mage, ce qui oblige ce dernier à compter avant tout sur son ingéniosité.

L'épreuve en elle-même est bien entendu magique. Certaines ont lieu en d'autres endroits, voire en d'autres temps. Une partie du test de Dalamar l'elfe noir le mit dans une situation où il dut choisir entre l'inviolabilité de l'épreuve et les « lubies » de son maître, tout cela pendant que le Cataclysme frappait Istar. Parfois, l'épreuve se déroule uniquement dans l'esprit de l'élève, ce qui le pousse à croire qu'il est quelqu'un d'autre. Avec la magie, tout est possible.

Parfois, ceux qui tentent l'épreuve ont le droit d'emmener des compagnons, mais les ordres ne garantissent alors pas la sécurité de ceux-ci.

Les renégats

Quand les dieux créèrent les Ordres de Haute Sorcellerie, ils le firent dans le but de préserver l'équilibre de la magie dans le monde. Ceux qui ne voulurent pas se conformer aux lois de la magie devinrent des renégats.

Un renégat est un magicien qui évolue en marge des Ordres de Haute Sorcellerie et dont l'usage de la magie est considéré comme une menace pour l'équilibre, mais également pour l'image des pratiquants de la Haute Sorcellerie. Un renégat dont la magie menace un hameau n'en reste pas moins un magicien aux yeux des villageois, quelle que soit la robe qu'il porte.

Les simples initiés, ceux que l'on estime trop faibles pour subir l'Épreuve de Haute Sorcellerie, ne sont pas considérés comme de véritables menaces. Les vrais renégats sont ceux qui trahissent les Ordres de Haute Sorcellerie ou dont la soif de pouvoir les pousse à user de magie sans tenir compte des lois.

L'ordre a pour devoir de pourchasser les renégats et de neutraliser la menace qu'ils représentent. Les Robes Blanches tentent de les capturer et de les ramener devant le Conclave, de préférence sans leur faire trop de mal. En cas d'échec, ils les dénoncent à la tour la plus proche tout en surveillant leurs faits et gestes. Les Robes Blanches ne tuent un magicien renégat qu'en dernier recours, quand il menace sérieusement l'équilibre ou la vie d'autrui.

Si possible, les Robes Rouges tentent de capturer les renégats et de les ramener devant le Conclave. Si cela se révèle impossible, ils font de leur mieux pour les terrasser car l'équilibre doit être préservé à tout prix.

Les Robes Noires tentent de convaincre le renégat de se joindre à elles dans l'espoir de grossir leurs rangs. S'il s'y oppose, il est tué sans la moindre hésitation.

À moins que le renégat n'ait accompli un crime magique important, il a le droit de subir l'Épreuve de Haute Sorcellerie et de rejoindre les rangs des ordres. Ceux qui le veulent bien ont donc la possibilité de se frotter à l'épreuve et de rallier l'ordre correspondant à leur alignement. En cas de refus, ils sont incarcérés ou tués. Dans tous les cas, on en entend rarement parler de nouveau.

Les lunes de magie

Quand les autres dieux prirent leur position dans le ciel, ceux de la magie choisirent de se rapprocher du monde, incarnant ainsi les trois lunes qui tournent autour de Krynn. Chacun des trois Ordres de Haute Sorcellerie reçoit ses pouvoirs de l'une des lunes de magie.

Les Robes Blanches reçoivent leur magie de la lune d'argent, Solinari, à la douce lueur. Lunitari, la lune rouge, offre leur puissance aux Robes Rouges. Enfin, les Robes Noires tirent leur énergie de Nuitari, la mystérieuse lune sombre qu'eux seuls sont capables de distinguer.

La position et l'aspect de la lune de chaque ordre influe sur la magie de celui-ci. En outre, quand les lunes sont alignées, la magie de chaque ordre s'en

trouve renforcée. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 2.

La conjonction des trois lunes est un événement rare qui n'a lieu que trois fois par 1,5 an : deux fois lorsqu'il s'agit de croissants et une fois quand elles sont pleines (il s'agit alors de la Nuit de l'Œil, même si l'événement se déroule en fait sur deux nuits). Par contre, les conjonctions de deux lunes sont assez fréquentes. En effet, Nuitari est alignée à l'une des deux autres lunes un jour sur quatre environ grâce à sa course rapide. Elle rencontre Lunitari une fois tous les onze ou douze jours, contre dix ou onze pour Solinari. Généralement, une conjonction ne dure que le temps d'une nuit, mais elle s'étend parfois sur deux. Lunitari et Solinari sont alignées tous les quatre mois et demi environ, mais l'événement dure alors sept ou huit nuits.

Parfois, Nuitari est en conjonction avec une lune au matin et avec l'autre le soir, mais Lunitari et Solinari ne sont alors pas alignées. Lors de ces « fausses conjonctions », les magiciens des trois ordres tirent les bénéficies d'un alignement correspondant à deux lunes, mais pas à trois.

Calcul de la position des lunes

Il existe deux méthodes visant à garder trace de la position des lunes de Krynn au sein de votre campagne. Si vous tenez un décompte précis de l'écoulement du temps, reportez-vous à la carte lunaire pour vous y retrouver chaque jour. Dans le cas contraire, déterminez la nouvelle position d'une lune quand c'est important uniquement.

Pour fixer la position de départ des lunes, lancez 1d20 et posez un marqueur dans l'espace correspondant à chaque lune sur la carte. (Vous ne lancez que 1d20, pas un dé pour chaque lune.) En cas de 20, la campagne débute par une Nuit de l'Œil. Sur un résultat de 18, Nuitari est croissante, Lunitari est décroissante et Solinari est en phase basse. Ensuite, tous les jours, vous devez déplacer chaque marqueur d'un espace dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si vous ne souhaitez pas prendre note de la position des lunes tous les jours, générez-la simplement quand vous en avez besoin. Utilisez la méthode ci-dessous pour fixer la position de départ, puis déplacez chaque marqueur de 0 à 9 cases (1d10–1) dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Cette approche sacrifie une part de réalisme mais est certainement plus pratique.

En raison des effets des lunes de magie, les magiciens de Haute Sorcellerie bénéficient d'un avantage un quart du temps et sont victimes d'un désavantage un autre quart du temps. La nature des joueurs fait qu'ils se souviennent plus facilement des périodes qui jouent en faveur de leur personnage. Il est sans doute plus facile que chaque magicien gère la position des lunes, mais le MD doit veiller à ce que les joueurs n'abusent pas du système en ne tenant compte que des périodes lunaires qui leur sont favorables.

La sorcellerie primitive (« Magie sauvage »)

La sorcellerie primitive est la magie redécouverte dans le sillage de la guerre du Chaos. D'aucuns la considèrent comme une nouvelle forme de magie, mais il s'agit en fait de la plus vieille de toutes. En effet, elle permet de manipuler les énergies naturelles qui imprègnent le monde, énergies qui furent renforcées avec le passage de la Gemme Grise sur Krynn.

Contrairement à la Haute Sorcellerie, la sorcellerie primitive est difficile à dompter. En outre, elle semble beaucoup moins puissante, plus particulièrement aux yeux de ceux qui usaient de « vieille » magie, et on la qualifie donc habituellement de « magie sauvage ». Néanmoins, ce que la sorcellerie primitive perd en force, elle le gagne en souplesse puisque les ensorceleurs ne sont pas soumis à la Malédiction des Mages. Bien que l'usage de la sorcellerie soit aussi fatiguant mentalement que physiquement, ses pratiquants sont connus pour leur faculté à créer de nouveaux effets et à manipuler la magie existante.

Bien qu'il leur ait fallu plusieurs années pour la maîtriser, Palin Majere, le Sorcier de l'Ombre et le Maître de la Tour furent considérés comme les plus grands esprits d'Ansalonie quand ils démontrèrent leur talent en matière de sorcellerie primitive. Lorsqu'ils convoquèrent le Dernier Conclave et décidèrent de dissoudre les Ordres de Haute Sorcellerie, cela marqua le début d'une nouvelle ère et la fin des anciennes traditions magiques. Du moins, le croyait-on...

Plus d'un an avant la fin de la guerre des Âmes, le dragon Beryllinthranox chargea ses sbires d'attaquer l'académie de Sorcellerie de Solace et de piller ses précieux objets magiques pour raffermir son pouvoir déclinant. Malheureusement, l'endroit fut détruit par une fantastique explosion que beaucoup attribuèrent aux forces draconiques. Cependant, celle-ci coûta la vie à nombre de ses dragons les plus puissants. Ensuite, de nombreux ensorceleurs se cachèrent, de peur d'être pris pour cibles pour le peu de pouvoir qui leur restait. Depuis la guerre des Âmes, la sorcellerie a fait son retour et n'est plus visée par l'esprit des défunts. Mais on a également assisté au retour des dieux de la magie qui trouvent la sorcellerie primitive trop chaotique pour que les mortels puissent la contrôler. À l'exception des chevaliers de l'Épine aux robes grises, il n'existe plus d'unité parmi les ensorceleurs, ce qui les rend vulnérable.

L'avenir de la sorcellerie primitive et de la Haute Sorcellerie est incertain. Ces deux formes de magie coexisteront-elles en paix ? Leurs pratiquants respectifs s'affronteront-ils ?

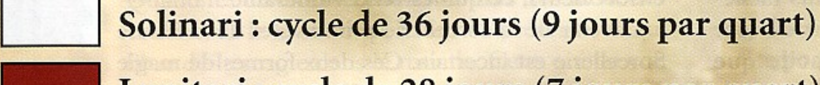
Table lunaire

Gibbeuse décroissante
Pleine
Gibbeuse croissante
Phase haute
Dernier quart
Premier quart
Décroissante
Croissante
Croissante
Phase basse
Décroissante
Nouvelle

1, 13
7, 19, 20
6, 12, 18
5, 11
4, 10, 17
3, 16
9, 15
2, 8, 14

10 20 11 1 12 2 13 3 14 4 15 5 6 16 17 7 18 8 19 9

10 20 17 7 14 4 11 1 18 8 15 5 2 12 19 9 16 6 13 3



Solinari : cycle de 36 jours (9 jours par quart)
Lunitari : cycle de 28 jours (7 jours par quart)
Nuitari : cycle de 8 jours (2 jours par quart)

Tuteurs et académies

Contrairement aux Ordres de Haute Sorcellerie, il existe peu d'académies officielles où peuvent se former les ensorceleurs primitifs. En général, ils se comportent en autodidactes ou trouvent un maître qui veut bien d'un apprenti.

Les organisations pourvues d'une académie trient leurs élèves sur le volet. Les robes grises des chevaliers de l'Épine ne prodiguent leur enseignement qu'aux chevaliers de Neraka. De son côté, le Maître de la Tour n'instruit que ceux qui subissent l'Épreuve de Sorcellerie (similaire à celle de Haute Sorcellerie, mais adaptée aux facultés plus limitées de l'esprit d'un ensorceleur). Enfin, l'académie de Sorcellerie de Palin Majere était ouverte à tous ceux qui voulaient bien comprendre que l'étude de la sorcellerie primitive n'a rien à voir avec celle de la Haute Sorcellerie.

Les chevaliers de Takhisis établirent leur propre programme d'étude destiné aux robes grises (qui ne s'étaient jamais conformées aux lois de la magie et que les Ordres de Haute Sorcellerie prenaient pour des renégats). S'emparant de connaissances à l'académie de Sorcellerie et dans la Citadelle de la Lumière, les robes grises voulurent recouvrer leur gloire d'antan.

Durant sa courte existence, l'académie de Sorcellerie fut certainement le plus grand centre d'enseignement et d'apprentissage de la nouvelle sorcellerie primitive. Les agents infiltrés des chevaliers de Takhisis en dérobèrent les secrets, tout comme ils volèrent ceux de la Citadelle de la Lumière de Lunedor, à Schallmer.

L'académie de Sorcellerie

Moins de trois ans après la convocation du Dernier Conclave, l'académie de Sorcellerie fut construite sur un plateau à grand renfort de magie et d'ingénierie. Du bord de celui-ci, on distinguait la grande forêt de valloniers nichée près des rives du lac Cristalmir et la fumée des âtres de Solace, cachée parmi les arbres.

Construite en pierre et en grès, l'académie fut ciselée de bas-reliefs dépeignant l'histoire de la magie en Ansalonie. Elle fut conçue pour inspirer autant de majesté que les Tours de Haute Sorcellerie, mais il était clair qu'elle représentait un savoir-faire différent.

À l'académie, il n'y avait ni « élèves » ni « professeurs ». Tout le monde, y compris Palin, se considérait comme un étudiant en sorcellerie primitive. Chaque élève devait partager ses connaissances avec son prochain, aussi les membres de l'académie étaient-ils autant des mentors que des élèves.

Au cours de ses deux premières années, l'académie accueillit plus de deux cents membres et ses rangs n'arrêtaient pas de grossir. Cependant, après l'attaque de Beryllinthranox et la destruction des lieux, les élèves qui ne furent pas tués se virent dispersés aux quatre vents.

La magie divine

La faculté d'intimider ou de contrôler les morts-vivants, celle de soigner les blessures ou encore de ressusciter les défunts, voici quelques exemples de pouvoirs que les dieux confèrent aux prêtres pourvus d'une foi sans faille et qui relèvent de la magie divine.

La magie divine diffère de la magie profane de la même manière que la sorcellerie à l'égard du mysticisme. La faculté de lancer des sorts divins relève de la foi en un dieu précis. En échange, les divinités offrent aux élus de leur choix des pouvoirs inaccessibles aux autres Ansaloniens.

Au cours de certaines périodes de l'histoire, la foi a connu des hauts et des bas, atteignant généralement des extrêmes. Nul ne pouvait mettre en doute la foi du Prêtre-roi, même si l'interprétation de ses croyances était parfois suspecte. Du reste, la religion connut son apogée au faîte de la gloire d'Istar, qui fut rapidement suivi du Cataclysme. Les gens mirent ce dernier sur le compte des dieux et se détournèrent de leur culte tout en les accusant de les avoir abandonnés au moment où ils avaient le plus besoin d'eux. Pendant plus de trois cents ans, aucun prêtre ne parcourut le continent. La guerre de la Lance marqua également le retour de la foi, plus particulièrement du culte de Takhisis la Reine des Ténèbres et de Mishakal la Guérisseuse, qui intervint pour contrecarrer les agissements des prêtres de la première.

Des plaines surgit une jeune femme qui portait le *bâton de cristal bleu* qui lui permettait de soigner les blessures, un pouvoir inconnu depuis le Cataclysme. Cette femme, Lunedor, devint l'élue et la prêtresse de la déesse Mishakal. Avec l'aide d'une poignée d'amis et de compagnons, elle trouva les *disques de Mishakal*, des disques en platine sur lesquels sont gravés les préceptes des dieux du Bien. Grâce à eux, les mortels retrouvèrent la foi et le culte des dieux explosa littéralement.

Une fois le Chaos vaincu au terme de la guerre du même nom, les dieux décidèrent manifestement de se retirer des affaires des mortels, conséquence d'un pacte conclu avec le Chaos en personne. Au cours des décennies qui suivirent, avec l'arrivée des seigneurs dragons et les purges draconiques, les gens se demandèrent pourquoi les dieux les avaient abandonnés, d'autant que leur précédent retour n'avait duré que le temps séparant la guerre de la Lance de la guerre du Chaos.

Là encore, ce fut Lunedor qui découvrit une nouvelle magie susceptible de remplacer la magie divine. En effet, elle parvint à accomplir de nouveaux miracles en puisant au plus profond de son cœur et de son âme. Elle fonda ensuite la Citadelle de la Lumière de façon à enseigner le pouvoir du mysticisme, mais elle ne perdit jamais sa foi en Mishakal, allant même jusqu'à prétendre que les enseignements des dieux étaient parfaitement compatibles avec ceux du mysticisme. Cependant, les

dieux ne répondirent pas aux prières que leur adressaient les mortels, laissant là un vide.

Mais une jeune femme du nom de Mina se chargea de combler ce vide. Charismatique et imposante, elle semblait investie par une puissance supérieure, qu'elle même appelait l'Unique. En son nom, Mina monta une armée qui lui était parfaitement loyale. Accompagnée de soldats fidèles, capable d'invoquer l'esprit des morts et de réaliser de véritables miracles dépassant de loin les simples pouvoirs du mysticisme, Mina et l'armée de l'Unique balayèrent l'Ansalonie au cours d'une croisade visant à enseigner les préceptes de sa divinité à tout le continent.

La puissance de l'Unique semblait illimitée. Rien, pas même les formidables seigneurs dragons, ne pouvaient se tenir en travers du chemin de son élue. À Sanction, où tout laissait croire que la croisade allait unir l'Ansalonie sous une seule et même bannière, le nom de l'Unique fut enfin révélé : il s'agissait de Takhisis, la Reine des Ténèbres.

Certains individus, perdus en raison de l'abandon des dieux, se tournèrent vers une divinité qu'ils savaient mauvaise, mais qui n'en comblait pas moins un vide pesant. Ceux qui se mirent à vénérer Takhisis répétaient souvent : « Un dieu vaut mieux que d'être seul. » Ses prêtres réapparurent alors sur le continent.

Cependant, même les plans des dieux ne se déroulent pas toujours comme prévu. Au moment où le triomphe de Takhisis semblait inévitable, alors qu'elle allait transférer son essence dans un réceptacle qu'elle avait pris soin de préparer, un elfe étrange apparut pour lui barrer la route. Les autres dieux avaient découvert que Takhisis avait volé le monde juste après la défaite du Chaos. Ils revinrent donc et exigèrent que justice soit faite. Ils privèrent alors la déesse du Mal de son immortalité.

Cependant, il était nécessaire de conserver l'équilibre et puisque Takhisis venait de perdre son statut divin, Paladine décida le sacrifier le sien. Choquée par sa défaite et la découverte de sa condition de mortelle, Takhisis voulut s'en prendre à son élue, croyant qu'elle était l'architecte de sa déchéance. Transi d'amour pour Mina, le jeune elfe Silvanoshei s'interposa entre l'ancienne déesse et sa proie, et utilisa une hampe brisé de *lancedragon* pour la terrasser, débarrassant à jamais le monde de la majestueuse et terrifiante Reine des Ténèbres.

Frappée de chagrin par la perte de sa déesse bien-aimée, Mina tua Silvanoshei puis prit Takhisis dans ses bras, jurant de se venger de Paladine le mortel. S'en allant avec fierté et défiance, l'ancienne élue de la Reine des Ténèbres disparut dans la nuit en emportant le corps de sa déesse.

Maintenant que la guerre des Âmes est terminée, les Ansaloniens doivent de nouveau songer aux relations qu'ils souhaitent entretenir avec les dieux. Doivent-ils faire confiance à des divinités qui les ont abandonnés au pire moment de leur histoire (même si cette croyance était erronée) ? Les anciens prêtres vont-ils reprendre les choses là où ils les ont laissées ? Du reste, ont-ils encore la foi ? Qu'en est-il du mysticisme ? Le pouvoir qui réside en chacun a remplacé celui des dieux en quelques années et tous deux semblent pouvoir coexister, même si les différends philosophiques qui les séparent sont certainement plus aisément surmontables que ceux qui attendent la sorcellerie primitive et la Haute Sorcellerie.

Saints Ordres des Étoiles

Les Saints Ordres des Étoiles sont les cultes organisés des seize dieux restant (ce qui n'inclut pas les trois dieux de la magie, dont les serviteurs sont les magiciens de Haute Sorcellerie).

Chacun dispose de son Église, de ses devoirs, fonctions, rituels et croyances. Les seize fois (mais cela est également valable pour les trois Ordres de Haute Sorcellerie) sont réparties en familles divines : dieux de la Lumière, dieux de l'Équilibre et dieux des Ténèbres.

Les ordres des dieux de la Lumière se consacrent à la protection de la vie et du bien-être de chacun. Ils encouragent les individus à incarner tous les préceptes du Bien.

Les ordres des dieux de l'Équilibre tentent d'assurer la stabilité du monde, notamment entre le Bien et le Mal. Ils voient les prêtres de la Lumière comme des créatures idéalistes et utopistes, et ceux des ténèbres comme des êtres perfides et destructeurs. Ceci dit, les prêtres de la Neutralité s'allient avec les uns ou les autres quand cela se révèle nécessaire pour maintenir l'équilibre. Vers la fin de la guerre de la Lance, ils soutinrent les prêtres de la Lumière, contre ceux des Ténèbres pendant la guerre du Chaos. Cependant, ils ne combattent jamais le Bien ou le Mal, mais affrontent les deux s'ils ont le sentiment que le libre arbitre des peuples est en péril.

Les ordres des dieux du Mal cherchent à dominer à tout prix, à la fois au sein de leur Église et dans le monde en général. Les prêtres des Ténèbres ont le sentiment qu'ils n'ont pas à s'encombrer de questions éthiques, usant de ruse et d'artifices pour accumuler richesses et pouvoir, et ainsi faire avancer la cause du Mal. Ils sont loin d'être stupides et ne se livrent généralement pas à des actes de destruction gratuits. Certains ont même un code moral qu'ils observent à la lettre. Par exemple, les chevaliers du Crâne voient les lois comme des outils nécessaires.

Les dieux sont revenus dans un monde très différent de celui qu'on leur a volé. Aigris et déçus, les gens ont perdu la foi en ces dieux apparemment volages. De leur côté, les dieux saisissent parfaitement qu'il leur faut refermer les blessures spirituelles infligées par les seigneurs dragons et Takhisis. Plus que jamais, ils tendent la main aux mortels,

L'épiphanie

La guerre du Chaos marqua le début d'une nouvelle ère de changement sur Krynn, dont la plus importante fut certainement la disparition de la magie consécutive au départ des dieux. Les prêtres et les magiciens, qui perdirent tout contact avec les dieux qui offraient substance à leurs sorts, recherchèrent désespérément de nouvelles formes de magie. Avec l'énergie du Chaos qui inonda le monde, ce nouveau type de magie devint bientôt accessible. La sorcellerie et le mysticisme prirent alors la place des pouvoirs magiques et cléricaux. Cependant, la guerre des Âmes démontra que les dieux n'étaient pas véritablement partis, mais que Takhisis avait dissimulé Krynn à leurs yeux. À la fin de la guerre, ils restituèrent donc leurs pouvoirs aux fidèles. Les quatre formes de magie coexistent donc pour la première fois.

Passer d'un type de magie à un autre est une expérience unique dans la vie d'un lanceur de sorts. Avec le temps et la pratique, nombre d'anciens prêtres et magiciens apprirent à œuvrer en harmonie avec le mysticisme et la sorcellerie. Ces règles optionnelles permettent au maître du donjon de simuler ce changement dans sa campagne de Dragonlance. Connu sous le nom d'épiphanie, le changement d'un type de magie profane ou divine à un autre est un engagement important que nul ne doit prendre à la légère du fait de ses conséquences dans le temps.

Le maître du donjon doit avant tout réunir les joueurs et se mettre d'accord avec eux quant aux événements entourant cette épiphanie. Lunedor sauve la vie de Jasper en 8 SC et Palin saisit les secrets de la sorcellerie avec l'aide du Sorcier de l'Ombre. Il s'agit d'événements cruciaux dans la vie de ces personnages. Après la guerre des Âmes, un ancien mystique qui voue son existence à l'un des dieux peut faire l'expérience de l'épiphanie et devenir un prêtre. De même, un ensorceleur de l'académie de Sorcellerie peut décider d'entreprendre l'Épreuve de Haute Sorcellerie et ainsi comprendre ce qui fait l'âme d'un magicien. Chaque instant de vérité ou de foi offre son récit.

Ensuite, le personnage en question doit cesser toute progression dans sa classe de lanceur de sorts actuelle dès qu'il acquiert suffisamment d'expérience pour gagner un niveau. Il prend alors ce niveau dans la classe qu'il souhaite aborder. Dès lors, il subit un malus de 20 % aux PX jusqu'à ce qu'il gagne un nouveau niveau. Alors, tous ses anciens niveaux de classe sont transformés. Par exemple, Trapian est un magicien de niveau 10 qui souhaite devenir un ensorceleur. Il gagne un niveau et l'investit donc dans la classe qu'il vise. Il lance alors des sorts comme un ensorceleur de niveau 1 et subit un malus de 20 % au nombre de PX qu'il gagne. Dès qu'il a la possibilité de prendre un autre niveau d'ensorceleur, ses dix niveaux de magicien sont transformés. Trapian est désormais un ensorceleur de niveau 12 et le malus aux PX ne s'applique plus.

En outre, voici les changements qui interviennent selon la classe de départ et celle d'arrivée. Ils influent avant tout sur les sorts connus et la progression en termes de sorts.

Mystique/prêtre. Points de vie, jets de sauvegarde, compétences, dons et maniement des armes ne changent pas. Si le PJ devient un mystique, il perd un domaine et le pouvoir qui lui est accordé, toutes les aptitudes de classe de prêtre (y compris renvoi/intimidation des morts-vivants, sauf s'il conserve le domaine de la Nécromancie ou du Soleil) et renonce à sa progression en termes de sorts. Choisissez ses sorts connus parmi la liste du prêtre. Si le PJ devient un prêtre, choisissez deux domaines parmi la liste qu'offre sa divinité pour remplacer son domaine de mystique, puis ajoutez-lui toutes les aptitudes de classe d'un prêtre de son niveau.

Ensorceleur/magicien. Points de vie, familier, jets de sauvegarde, compétences et maniement des armes ne changent pas. Si le PJ devient un ensorceleur, il perd ses dons supplémentaires de magicien, sa progression en termes de sorts et choisit ses sorts connus parmi le grimoire du magicien. Il est désormais formé au maniement de toutes les armes courantes. Notez sa nouvelle progression en termes de sorts et ses sorts en bonus selon son Charisme. Si le PJ devient un magicien, choisissez un nombre de dons supplémentaires en fonction de son niveau et ajoutez ses sorts d'ensorceleur à son grimoire. Notez sa nouvelle progression en termes de sorts selon son Intelligence. Un ensorceleur qui devient un magicien doit observer les règles des Ordres de Haute Sorcellerie sous peine de devenir un renégat.

Classes de prestige. Si le personnage a une classe de prestige qui lui confère des niveaux de lanceurs de sorts ou des sorts connus supplémentaires, ceux-ci s'ajoutent désormais à la progression de sa nouvelle classe et non à l'ancienne. Si la nouvelle classe ne satisfait pas aux conditions de la classe de prestige, tous les pouvoirs et aptitudes qui en dépendent sont perdus jusqu'à ce que les conditions requises soient remplies. Dans le cas de la classe de prestige de magicien de haute sorcellerie, le MD pourra autoriser le PJ à échanger ses niveaux en niveaux d'ensorceleur, avec la perte de pouvoirs spéciaux attenants.

Bardes, druides et rôdeurs. Certains MD autoriseront les PJ issus de ces classes à connaître leur épiphanie. Cela n'est pas recommandé, mais le MD peut néanmoins laisser un druide devenir un mystique, ou permettre à un rôdeur de lancer des sorts spontanés (plutôt que de les préparer). Cependant, de tels changements sont susceptibles de déséquilibrer le jeu et doivent être gérés avec soin.

cherchant à attirer de nouveaux fidèles dans leur étreinte afin de rassurer le monde et de crier haut et fort qu'ils sont bien là. Ils reconstituent donc lentement les rangs de leur clergé. Certains ont déjà rouvert de vieux temples, alors que d'autres en élèvent de nouveaux. Dans tous les cas, dieux et mortels vont devoir parcourir un long chemin avant de se réconcilier totalement.

Devenir un prêtre

Quiconque souhaite devenir un prêtre doit d'abord être pris d'une foi inébranlable. Le suppliant aborde alors un prêtre ordonné et lui explique pourquoi il souhaite rejoindre le clergé. Certains cultes et dieux font subir à ce type d'individu l'Épreuve de la Foi. Celle-ci prend la forme d'une mission, d'une enquête ou de la simple expression de sa foi. Par exemple, un suppliant de Mishakal devra faire montre de charité à l'égard des nécessiteux, alors qu'un prêtre en herbe de Sargonnas devra se venger d'un vieil ennemi et se montrer victorieux.

Si le candidat s'en montre digne, on lui remet un *médaillon de la foi*, ce qui fait de lui un acolyte et un serviteur de son dieu. Tous les prêtres en portent un. Il leur rappelle à chaque instant le pacte conclu avec leur dieu et leur sert de focaliseur de magie divine. Bien qu'il soit de nature magique, le *médaillon de la foi* n'est pas considéré comme un objet magique à part entière. Il est impossible d'en fabriquer un. On les crée à partir d'autres *médaillons de la foi* quand se présente un candidat jugé digne de rejoindre les rangs du culte.

Les dieux confèrent à leurs prêtres des pouvoirs divins, qu'il s'agisse de sorts ou de la faculté de renvoyer/intimider les morts-vivants. Certains disciples s'investissent au sein d'organisations bien spécifiques de la foi, comme les Mains Guérisseuses de Mishakal, qui parcourent le monde et offrent des soins à tous ceux qui en ont besoin, ou les Lames Ensanglantées de Sargonnas, qui vengent les prêtres de leur Église victimes d'offenses. Ces prêtres affichent généralement des pouvoirs spéciaux qui les aident dans leur tâche.

Les dieux exigent bien évidemment de leurs prêtres qu'ils se conforment aux préceptes de leur religion. Ceux qui en font autrement risquent de perdre les faveurs de leur divinité.

Temples, autels et églises

La plupart des grandes villes disposent d'au moins un autel consacré à chaque dieu car mieux vaut apaiser une divinité maléfique que l'ignorer. Au début de l'Ère de Désespérance, lorsque l'on croyait les dieux partis à jamais, les autels étaient toujours de rigueur.

Au cours de l'Ère du Pouvoir, une ville fut élevée dans le but de rendre hommage à tous les dieux. On la baptisa Terredieu. Des quartiers entiers furent construits pour chacune des divinités, à l'exception des trois dieux de la magie qui n'en avaient pas besoin, et des trois dieux de la nature, Chislev, Habbakuk et Zeboim, qui manifestèrent le souhait que leurs serviteurs leur rendent hommage en milieu sauvage. Cependant, avec l'avènement du Prêtre-roi, la ville de Terredieu tomba en disgrâce. Ses habitants la quittèrent en raison de la corruption galopante et de la présence de bandits qui désiraient mettre la main sur les reliques de l'endroit. Tous les habitants disparurent juste avant le Cataclysme, ce qui fit du lieu une ville fantôme. D'aucuns pensent que les dieux emmenèrent tous ces gens pendant la Nuit du Désastre, lorsque tous les prêtres dont la foi n'était pas souillée disparurent du monde. Aujourd'hui, la ville abandonnée est en ruine et hantée par tous ceux qui périrent à la recherche des fidèles disparus.

D'autres sites sont sacrés aux yeux de certains dieux. Lunedor bâtit la Citadelle de la Lumière à Schallmer, là où l'Escalier d'Argent menait jadis aux cieux et permettait ainsi de communiquer avec les dieux de la Lumière. Le grand temple de Takhisis fut édifié à Neraka, marquant ainsi l'emplacement de son retour dans le monde durant la guerre de la Lance. Après la destruction du temple, la ville n'en resta pas moins sacrée aux yeux de la déesse.

Prêtres déchus et prêtres païens

Quand un prêtre viole pour la première fois les préceptes de sa foi, il reçoit un avertissement. Il gagne 1d4 niveaux négatifs (qu'il est impossible d'annuler, sauf intervention directe d'un dieu) qu'il conserve jusqu'à ce qu'il rachète sa faute. S'il persiste sur la voie du péché, il perd alors son statut de prêtre. Il est instantanément privé de ses sorts et aptitudes de classe et ne peut plus gagner de niveaux de prêtre de la divinité en question tant qu'il n'a pas fait pénitence (cette fois, seule une quête d'envergure permet de lever la sanction). Les prêtres déchus sont les pendants divins des renégats de Haute Sorcellerie, mais les membres de leur ancien clergé ne les pourchassent pas avec autant de rigueur.

Parfois, un prêtre se tourne vers le culte d'un autre dieu. Certains passent du Bien au Mal, alors que d'autres entraperçoivent la lumière et se détournent d'une vie de désespoir. Le prêtre qui change de foi perd de toute façon ses pouvoirs. Pendant un mois entier, il doit faire ses preuves aux yeux du nouveau dieu dont il souhaite devenir un disciple. Si sa foi est avérée, il reçoit un nouveau *médaillon de la foi* et ses pouvoirs lui sont restitués. Si le MD le souhaite, le personnage peut également entreprendre une *quête* pour le compte de son dieu. Il s'agit alors d'un prêtre lié par de nouveaux préceptes. Les prêtres païens vénèrent de faux dieux. Ce ne sont pas de véritables prêtres, mais ils semblent parfois accomplir des miracles au nom de leur

dieu en usant de prestidigitation, de sorcellerie primitive ou de mysticisme. Les cultes qui vénèrent les démons, les serpents ou les dragons apparaissent et disparaissent au fil de l'histoire. Durant l'Ère de Désespérance, avant que ne reviennent les véritables dieux, les Ordres de Haute Sorcellerie jouèrent un rôle très actif dans la dénonciation de ces cultes.

Le mysticisme

Contrairement à la sorcellerie primitive, qui est une redécouverte d'une magie antique, le mysticisme est très récent et apparut au cours du Cinquième Âge. Bien que des individus aient pu arborer certaines caractéristiques du mysticisme dans le passé (comme la faculté aujourd'hui perdue de télépathie des elfes ou les rêves prémonitoires de Rosamund, la mère de Raistlin), ses pouvoirs ne furent réellement explorés qu'au moment où Lunedor les mit véritablement en évidence.

Là où la sorcellerie permet à un individu de manipuler les forces élémentaires de la création, le mysticisme autorise celui qui en use à puiser dans la puissance même de la vie, sans oublier celle du cœur et de l'âme. Des deux formes de magie, d'aucuns considèrent le mysticisme comme une voie naturelle et nourricière, et la sorcellerie primitive comme un procédé froid. Ceux qui usent de mysticisme parlent souvent d'une chaleur qui leur parcourt le corps et qui n'est pas sans rappeler celle que connaissent les lanceurs de sorts divins. L'expérience du mysticisme n'est toutefois que l'ombre de l'exultation ressentie lorsque l'on canalise l'énergie divine.

À l'instar des ensorceleurs primitifs, les mystiques furent également frappés par la disparition de la magie qui précéda l'arrivée de l'Unique. Même les grands savants en matière de questions spirituelles ne purent expliquer ce qui arrivait aux morts ni pourquoi les esprits dérobaient toute forme de magie.

Avec le retour des dieux qui a suivi la fin de la guerre des Âmes, chaque mystique est confronté à un dilemme poignant : rester fidèle au mysticisme ou se tourner vers les véritables dieux. Bien que ceux de la Citadelle de la Lumière aient appris les us des anciens dieux, comme l'a fait Lunedor grâce aux *disques de Mishakal*, on a rapidement découvert qu'il est impossible d'être à la fois un prêtre et un mystique. En effet, le premier a foi en son dieu alors que le second se tourne vers lui-même. Cependant, les relations qu'entretiennent mystiques et prêtres restent beaucoup plus cordiales que celles qui existent entre les ensorceleurs primitifs et les Ordres de Haute Sorcellerie, du moins en apparence.

Mentors et écoles

Le mysticisme semble beaucoup plus accessible que la sorcellerie primitive, ce qui est plus particulièrement vrai pour ceux qui ont un fort sentiment d'identité ou une foi inébranlable. Même les prêtres des vrais dieux ont su accorder leur foi aux préceptes de Lunedor.

Le principal centre d'apprentissage du mysticisme est la Citadelle de la Lumière de Schallmer. La découverte de la nouvelle magie qu'a faite Lunedor, combinée à son statut d'élue de Mishakal et au rôle qu'elle a joué au cours de la guerre de la Lance, lui ont valu une réputation à l'échelle du continent, ce qui a attiré des élèves issus de toute l'Ansalonie. Les missionnaires de Lunedor ont été chargés d'offrir aide et instruction à divers royaumes et villes, diffusant ainsi son message.

Les aspirants de la Citadelle sont soumis à deux tests quand ils postulent. Premièrement, des mystiques s'entretiennent avec eux, usant de leurs pouvoirs pour écarter ceux qui ont des penchants maléfiques. Ensuite, le candidat doit traverser le labyrinthe de haies et gravir l'Escalier d'Argent, une découverte de soi en quelque sorte. Beryllinthranox détruisit le labyrinthe, mais les mystiques dotés du domaine de la Flore s'efforcent de lui rendre toute sa majesté.

Une fois le candidat accepté, on teste ses aptitudes naturelles pour déterminer ses véritables talents. Ensuite, son instruction débute pour de bon. Dès lors qu'il parvient à maîtriser une sphère mystique, il traverse de nouveau le labyrinthe végétal et gravit encore l'Escalier d'Argent. S'il n'arrive pas à confronter et à vaincre ses peurs, ou s'il refuse de monter l'Escalier, il ne peut plus progresser. Beaucoup reviennent changés de leur seconde expérience, généralement pour le meilleur, mais certains échouent et deviennent complètement fous.

Il existe une autre organisation de taille qui se charge de l'instruction des mystiques. Il s'agit de l'Ordre du Crâne des chevaliers de Neraka. Lorsque des agents secrets des chevaliers du Crâne dérobèrent les secrets du mysticisme, ils les rapportèrent au sein de leur ordre et les exploitèrent de manière à affermir leur place de « leaders spirituels » des chevaliers noirs. Parfois, les agents n'avaient même pas conscience de leurs objectifs réels et transmettaient innocemment leurs informations à l'organisation. Mais d'autres, armés d'une magie subtile issue du Quatrième Âge, infiltrèrent la cité en personne, dissimulant leur véritable nature pour découvrir ces pouvoirs.

Les apprentis chevaliers doivent d'abord faire leurs preuves en devenant des écuyers du Lys. En général, après un an, l'aspirant doit subir l'Épreuve de Takhisis. Sur le même principe que l'Épreuve de Haute Sorcellerie, le candidat doit se montrer capable de défendre les trois « vertus » : Vision, Ordre et Obéissance. S'il survit et démontre un certain talent en matière de mysticisme, il est reçu en qualité d'apprenti auprès d'un chevalier du Crâne expérimenté et son entraînement commence sérieusement.

Il existe des mystiques qui ne sont jamais passés par la Citadelle de la Lumière ou les chevaliers du

Crâne. Certains sont des autodidactes, un peu comme Lunedor, qui découvrirent leur pouvoir lorsque les circonstances les obligèrent à puiser au plus profond d'eux-mêmes. De même, les chamans des tribus humanoïdes et les moines de Claren Elian ont découvert d'autres méthodes visant à tirer parti de leurs talents mystiques.

Les dieux et la magie

La magie et les dieux de Krynn sont intimement liés. Sans divinités, il n'y a pas de magie divine. Du reste, les prêtres sont alors incapables de faire appel à leurs dieux pour réaliser des miracles. Sans les trois dieux de la magie, les magiciens sont incapables d'user de véritable magie profane. Même la sorcellerie primitive puise ses racines dans le divin puisqu'elle représente le pouvoir de la création et la puissance brute du Chaos qui imprégna le monde des énergies primitives que manipulent les ensorceleurs. Seul le mysticisme n'entretient aucun lien avec les dieux. Cependant, d'aucuns prétendent que si le mysticisme fait appel à l'énergie de chaque créature vivante et si les dieux ont créé la vie, alors cette forme de magie découle également des divinités.

Le lien qui existe entre les dieux et la magie a été mis en évidence à plusieurs reprises au cours de l'histoire de Krynn, notamment lorsque les dieux furent absents. Quand ils disparurent à la suite du Cataclysme, les prêtres furent privés de magie, contrairement aux magiciens. Quand tous les dieux (y compris les trois dieux de la magie) s'évanouirent dans le sillage de la guerre du Chaos, ni la magie divine ni la magie profane ne fonctionnèrent plus, ce qui obligea les gens à trouver des formes de magie alternatives, la sorcellerie primitive et le mysticisme.

Seuls les trois dieux de la magie sont capables d'octroyer la faculté d'user de Haute Sorcellerie aux mortels (à une exception près, lorsque Takhisis usurpa brièvement ce pouvoir pour conférer des sorts aux chevaliers de l'Épine pendant la guerre du Chaos). Par contre, les trois dieux de la magie n'ont pas de prêtres et ne confèrent aucune forme de magie divine à leurs serviteurs. Les dieux restant disposent d'un clergé auquel ils offrent magie et pouvoir spéciaux propres à leur Église.

Les savants qui débattent de la nature de la magie répartissent les quatre formes de magie en deux catégories basées sur ce


L'Escalier d'Argent

qu'elles permettent d'accomplir. La sorcellerie primitive et la Haute Sorcellerie relèvent de la magie profane, alors que la magie des prêtres et des mystiques est dite divine. Bien que l'on puisse débattre à l'infini quant à cette classification, elle semble plus ou moins avérée. Ce qui affecte la magie profane a une influence certaine sur la Haute Sorcellerie et la sorcellerie primitive. De même, tout ce qui affecte la magie divine a des conséquences sur la magie des prêtres et le mysticisme.

Des quatre types de magie, la Haute Sorcellerie et la magie cléricale semblent pourvues des effets les plus puissants, mais la véritable force de la sorcellerie primitive et du mysticisme réside dans leur souplesse. Les forces et les faiblesses des différentes formes de magie permettent à chacune de trouver un équilibre. Du reste, c'est certainement ce dernier qui pousse les dieux de l'Équilibre à soutenir les deux formes les plus récentes, même si l'on ne sait pas encore comment elles coexisteront.

Domaines de mystique et de prêtre

En plus de ceux décrits dans le *Manuel des Joueurs*, divers dieux de Krynn offrent aux prêtres un accès aux domaines présentés ci-dessous. Ceux-ci se conforment aux règles proposées dans le *Manuel des Joueurs*. Un prêtre doit choisir deux des domaines de son dieu (reportez-vous au Chapitre 4 pour plus de détails).

Dans les descriptions qui suivent, pouvoirs accordés et listes de sorts ne sont précisés que pour les nouveaux domaines. Si rien n'apparaît, reportez-vous au *Manuel des Joueurs*. Lorsqu'un astérisque (*) suit le nom d'un sort, c'est que celui-ci est décrit dans le présent ouvrage.

Domaine de l'Air

Dieu : Chislev.

Domaine de l'Altération

Dieux : aucun (mystiques uniquement).

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de Transmutation visant des êtres vivants avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de l'Altération

1	Agrandissement
2	Modification d'apparence
3	État gazeux
4	Métamorphose
5	Métamorphose funeste
6	Pétrification
7	Régénération
8	Métamorphose universelle
9	Changement de forme

Domaine du Bien

Dieux : Branchala, Habbakuk, Kiri-Jolith, Majere, Mishakal.

Domaine de la Chance

Dieux : Branchala, Shinare.

Domaine du Chaos

Dieux : Branchala, Sirrion, Zeboim.

Domaine de la Communauté

Dieu : Mishakal.

Pouvoirs accordés : une fois par jour, le personnage peut user d'*apaisement des émotions*. Il s'agit d'un pouvoir magique. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

1	Bénédiction
2	Protection d'autrui
3	Prière
4	Rapport
5	Lien télépathique [de Rary]
6	Festin des héros
7	Refuge
8	Guérison suprême de groupe
9	Miracle

Le pouvoir de la foi contre le pouvoir du cœur

Après la guerre des Âmes, les vrais dieux revinrent sur Krynn et découvrirent que le monde avait grandement changé en quelques décennies. Certaines personnes, déçues d'avoir été abandonnées aussi vite après le dernier « retour » des dieux, ne purent plus se tourner vers eux et accordèrent leur confiance aux mystiques qui émergèrent tel un phare dans l'obscurité du Cinquième Âge. Mais d'autres parvinrent à combler un véritable vide en se tournant de nouveau vers les divinités.

Malgré les similitudes qui existent entre les pouvoirs des mystiques et ceux des prêtres, ils demeurent incompatibles. Le mysticisme relève d'une forme de concentration et de foi intérieure, en soi avant tout. De son côté, la magie divine exige un autre élan de foi et requiert de prêter confiance en une force intangible, qui est simplement là quand on en a besoin.

Les mystiques qui s'appuient sur les anciennes religions émettront peut-être le souhait de renoncer au mysticisme pour embrasser le pouvoir du divin, mais les autres ne le feront sans doute pas. Après tout, un mystique écoute son cœur et ne suit pas les ordres d'une divinité volage.

Tout comme la Haute Sorcellerie et la sorcellerie primitive qui finiront par s'affronter afin de trouver leur place à l'Ère des Mortels, magie divine et mysticisme ne pourront s'ignorer. Toutefois, les querelles qui opposeront leurs partisans seront sans doute plus courtoises que celles qui animeront les utilisateurs de magie profane.

Domaine de la Connaissance
Dieux : Gilean, Zivilyn.

Domaine de la Destruction
Dieu : Morgion.

Domaine de la Duperie
Dieux : Branchala, Chemosh, Hiddukel.

Domaine de l'Eau
Dieux : Habbakuk, Zeboim.

Domaine de l'Esprit
Dieux : aucun (mystiques uniquement).
Pouvoirs accordés : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'Enchantement.

Sorts du domaine de l'Esprit

1	Injonction
2	Détection de pensées
3	Immobilisation de personne
4	Détection du mensonge
5	Injonction suprême
6	Immobilisation de monstre
7	Immobilisation de personne de groupe
8	Charme-monstre de groupe
9	Domination universelle

Domaine de la Faune
Dieux : Chislev, Habbakuk.

Domaine du Feu
Dieux : Reorx, Sargonnas, Sirrion.

Domaine de la Flore
Dieu : Chislev.

Domaine de la Force
Dieu : Kiri-Jolith.

Domaine de la Forge
Dieu : Reorx.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation en rapport avec les objets en pierre ou en métal.

Sorts du domaine de la Forge

1	Arme magique
2	Métal brûlant
3	Affûtage
4	Création mineure
5	Mur de fer
6	Création majeure
7	Durcissement*
8	Éloignement du métal et de la pierre
9	Corps de fer

Domaine de la Guérison
Dieu : Mishakal.

Domaine de la Guerre
Dieux : Kiri-Jolith, Sargonnas.

Domaine de l'Intuition
Dieu : Zivilyn.
Pouvoir accordé : le personnage acquiert l'esquive instinctive. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire qui lui permet de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

S'il possède déjà de pouvoir grâce à une autre classe (comme barbare ou roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure au lieu de l'esquive instinctive (reportez-vous alors à la description de la classe en question).

Sorts du domaine de l'Intuition

1	Coup au but
2	Augure
3	Localisation d'objet
4	Divination
5	Communion
6	Sagesse du hibou de groupe
7	Vision magique suprême
8	Moment de prescience
9	Prémonition

Domaine de la Libération
Dieu : Gilean.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'Enchantement.

Sorts du domaine de la Libération

1	Regain d'assurance
2	Délivrance de la paralysie
3	Délivrance des malédictions
4	Liberté de mouvement
5	Annulation d'enchantement
6	Dissipation suprême
7	Refuge
8	Esprit impénétrable
9	Rupture d'entraves*

Domaine de la Loi
Dieux : Majere, Sargonnas, Shinare.

Domaine du Mal
Dieux : Chemosh, Hiddukel, Morgion, Sargonnas, Zeboim.

Domaine de la Méditation
Dieux : Majere, Zivilyn.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut lancer l'un de ses sorts comme s'il lui appliquait le don Extension d'effet. Il le jette cependant à son niveau de sort normal et ne modifie en rien son temps d'incantation. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage n'est pas obligé de connaître le don Extension d'effet.

Sorts du domaine de la Méditation

1 Compréhension des langages
2 Sagesse du hibou
3 Localisation d'objet
4 Don des langues
5 Résistance à la magie
6 Orientation
7 Renvoi des sorts
8 Esprit impénétrable
9 Projection astrale

Domaine de la Mort

Dieu : Chemosh.

Domaine de la Nécromancie

Dieux : aucun (mystiques uniquement).
Pouvoir accordé : le personnage intimide, contrôle ou augmente le moral des morts-vivants comme le fait un prêtre mauvais. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Nécromancie

1 Détection des morts-vivants
2 Mise à mort
3 Immobilisation de morts-vivants
4 Animation des morts
5 Exécution
6 Création de mort-vivant
7 Destruction
8 Création de mort-vivant dominant
9 Absorption d'énergie

Domaine de la Passion

Dieu : Sirrion.
Pouvoir accordé : durant un temps ne pouvant excéder 1 round par niveau de prêtre et par jour, le personnage peut agir comme s'il était sous l'effet d'un sort de *rage*. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Passion

1 Action aléatoire
2 Fou rire [de Tasha]
3 Rage
4 Désespoir foudroyant
5 Terreur
6 Héroïsme suprême
7 Chant de discorde
8 Danse irrésistible [d'Otto]
9 Ennemi subconscient

Domaine de la Pestilence

Dieu : Morgion.
Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les effets de toutes les maladies, mais cela ne l'empêche pas d'en être porteur.

Sorts du domaine de la Pestilence

1 Anathème
2 Convocation de monstres II (1d3 rats sanguinaires fiélons uniquement)
3 Contagion
4 Empoisonnement
5 Horde de rats*
6 Mauvais œil
7 Fléau*
8 Création de mort-vivant dominant
9 Nuée d'otyughs*

Domaine de la Protection

Dieux : Gilean, Mishakal.

Domaine de la Restauration

Dieux : aucun (mystiques uniquement).
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Restauration

1 Regain d'assurance
2 Restauration partielle
3 Guérison des maladies
4 Restauration
5 Rappel à la vie
6 Guérison suprême
7 Restauration suprême
8 Résurrection
9 Résurrection suprême

Domaine du Soleil

Dieux : aucun (mystiques uniquement)
Pouvoir accordé : le personnage renvoie ou détruit les morts-vivants comme le fait un prêtre bon. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Domaine de la Tempête

Dieu : Zeboim.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'une résistance à l'électricité (5).

Sorts du domaine de la Tempête

1 Bouclier entropique
2 Bourrasque
3 Appel de la foudre
4 Tempête de neige
5 Tempête de grêle
6 Appel de la tempête

7 Contrôle du climat
8 Cyclone
9 Tempête vengeresse

Domaine de la Terre

Dieux : Chislev, Reorx.

Domaine de la Tromperie

Dieu : Hiddukel.

Pouvoir accordé : une fois par jour, lorsque le personnage touche un adversaire pris au dépourvu au moyen d'une attaque au corps à corps, il peut lui infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires tous les 2 niveaux de prêtre (arrondir à l'entier supérieur). Il doit déclarer l'utilisation du pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque et ne peut plus s'en servir pour le reste de la journée s'il manque son coup. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

Sorts du domaine de la Tromperie

1 Alignement indétectable
2 Splendeur de l'aigle
3 Malédiction
4 Bagou
5 Possession
6 Symbole de persuasion
7 Mauvais œil
8 Séquestration
9 Emprisonnement

Domaine du Voyage

Dieu : Shinare.

Nouveaux sorts

Qu'elle prenne la forme d'objets ou de sorts que jettent prêtres, mystiques, ensorceleurs et magiciens, la magie joue un rôle fondamental dans le monde de Dragonlance. Voici quelques sorts propres à Krynn qu'utilisent indifféremment héros et félons.

Certains peuvent être lancés par différents types de classe, comme précisé à la ligne « Niveau ». Cependant, d'autres sont la chasse gardée de lanceurs de sorts précis, comme *lueur de vérité de Magius,* que seules les puissantes Robes Blanches sont capables de jeter.

Bouclier d'étincelles

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort enveloppe le personnage d'une aura d'étincelles crépitantes, qui lui offre une protection contre les attaques d'électricité et inflige des dégâts aux créatures qui l'assaillent au corps à corps.

Toute créature qui frappe le lanceur de sorts à l'aide d'un membre ou d'une arme tenue en main lui inflige les dégâts habituels. Par contre, elle subit 1d4 points de dégâts d'électricité, +1 point par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Si ce même adversaire le frappe à l'aide d'une arme en métal, s'il a enfilé une armure en métal ou s'il porte une grande quantité de métal, il subit 2d4 points de dégâts d'électricité, +2 points par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Si l'assaillant est doté d'une résistance à la magie, elle s'applique à ces dégâts. Les créatures pourvues d'une arme à allonge, comme une pique, ne sont pas concernées par ces dégâts, sauf si leur arme est composée à 50 % au moins de métal (ce qui n'est pas le cas d'une lance ou d'une arme d'hast).

Face aux attaques électriques, le personnage subit des dégâts réduits de moitié. Si l'attaque en question autorise un jet de Réflexes et si le personnage le réussit, il ne subit pas de dégâts.

Une fois le sort lancé, le personnage est enveloppé d'un linceul d'étincelles qui parcourent son corps. L'électricité offre autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon). Elle est généralement de couleur bleutée, mais le lanceur de sorts peut en changer la teinte.

Composantes matérielles profanes : deux fins bracelets en cuivre portés à chaque poignet.

Bouclier de terre

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : mur de terre de 1,50 m de long/niveau et de 30 cm d'épaisseur (F)
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un muret de terre localisé qui s'élève depuis le sol. Le personnage crée une section de mur de 1,50 mètre de haut et de 30 cm d'épaisseur, qui fait 1,50 mètre de long par niveau. Par exemple, un personnage de niveau 7 peut créer un mur de 1,50 mètre de haut et de 30 cm d'épaisseur qui fait 6 mètres de long, puis qui tourne et se poursuit sur 4,50 mètres de plus.

Le *bouclier de terre* ne peut pas être invoqué dans un endroit occupé par une créature ou un objet. Il doit être vertical et reposer sur un sol ferme, tout en fusionnant avec la terre qui le supporte. Le mur peut faire 3 mètres de haut si le personnage empile deux sections, mais il s'agit là



Bûcher de Palin

de la hauteur maximale autorisée. Il est également possible d'augmenter l'épaisseur du mur en créant des sections les unes contre les autres.

Ce sort est de nature défensive et offre un abri contre les attaques. Chaque section de 1,50 mètre de long a 100 points de résistance tous les 30 cm d'épaisseur. Les créatures le touchent automatiquement et sa solidité est de 0. Une section dont les points de résistance tombent à 0 est battue en brèche. Si une créature tente de l'enfoncer, le DD du test de Force est égal à 15 +5 tous les 30 cm d'épaisseur (en cas de réussite, c'est une section de 1,50 mètre qui est détruite). Enfin, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15) pour gravir le *bouclier de terre.*

Bûcher de Palin

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : une case de 1,50 m de côté/niveau (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Créé par Palin alors qu'il avait des ennuis avec un groupe de gobelins, ce sort a rapidement gagné les faveurs de nombreux ensorceleurs. Le personnage convoque des gouttes de feu qui sortent du sol et infligent 3d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet. En outre, les victimes doivent réussir un jet de Réflexes sous peine de prendre feu (voir *Prendre feu*, page 302 du *Guide du Maître*).

Composante matérielle : un petit cylindre de soufre imprégné d'une goutte d'huile.

Châtiment divin

Abjuration
Niveau : Prê 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage choisit une forme d'attaque (acide, électricité, feu, force ou froid). Pendant toute la durée du sort, les attaques basées sur cette énergie qui frappent le prêtre sont instantanément renvoyée vers leur auteur. Les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels d'effet, de zone et de contact qui exploitent la forme d'énergie nommée sont tous affectés. Lorsqu'il est renvoyé, l'effet est de sainteté ou de malfaisance (selon l'alignement du dieu du prêtre). Une créature habituellement immunisée contre ses propres attaques risque donc d'y être vulnérable. Cette attaque de sainteté/malfaisance a la même efficacité, quel que soit l'alignement de l'auteur du sort.

Par exemple, un prêtre de Sargonnas lance *châtiment divin* et choisit de se protéger contre le feu car

il sait qu'il va devoir affronter un dragon rouge. Au moment où le monstre use de son souffle, le *châtiment divin* absorbe les dégâts et les renvoie au dragon sous la forme d'une attaque de malfaisance, même si elle a l'apparence d'un souffle enflammé. La créature a tout de même droit à un jet de sauvegarde et à sa résistance à la magie pour se défendre contre l'attaque.

Décharge foudroyante

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Une gigantesque étincelle crépitante jaillit de la main tendue du personnage et frappe la cible désignée. Le mage effectue une attaque de contact à distance. En cas de succès, il inflige 4d6 points de dégâts d'électricité. Si son adversaire porte une armure en métal (ou constituée de beaucoup de métal), le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +3 à l'attaque, et son facteur de critique passe à x3.

Le mage peut créer une deuxième étincelle au niveau 6, puis une troisième au niveau 10 (effet maximal).

Composante matérielle : un anneau en fer.

Désunion

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature, effet ou objet magique
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non

Le personnage vise un effet ou objet magique. Celui-ci est alors séparé en différentes composantes magiques, ce qui a pour effet d'y mettre un terme, comme si une *dissipation de la magie* l'avait visé. Un objet magique de type permanent est réprimé (et ne fonctionne donc plus) pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts, et il lui faut réussir un jet de Volonté sous peine de devenir un objet ordinaire. S'il l'objet se trouve en possession d'une créature, il exploite le bonus de sauvegarde de celle-ci ou le sien (choisir le plus élevé des deux).

Si le personnage lance ce sort sur une créature, il peut viser un objet ou sort précis de celle-ci. Dans le cas contraire, la *désunion* affecte un effet ou objet magique déterminé de façon aléatoire.

Coût en PX : 200 PX.

Durcissement

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6, Forge 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : un objet dont le volume ne dépasse pas 0,25 m^3/niveau (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort accroît la solidité des matériaux (cf. Table 9–9, page 166 du *Manuel des Joueurs*). Il devient difficile de déchirer du papier, de briser du verre, de couper du bois, etc. Pour chaque tranche de deux niveaux de lanceur de sorts, ajoutez 1 point de solidité au matériau visé par le sort. Toutefois, cette augmentation de solidité n'améliore que la résistance aux dégâts du matériau en question, le durcissement n'affecte rien d'autre. Par exemple, une épée longue (solidité de base égale à 10) affectée par un sort de *durcissement* lancé par un mage de niveau 12 affichera désormais une solidité de 16 dès lors qu'il s'agira d'ignorer les dégâts infligés par un individu usant d'une action de destruction d'arme. Les points de résistance, modificateurs d'attaque et de dégâts, et autres facteurs de l'épée ne sont pas affectés. En outre, le sort de *durcissement* n'affecte en rien la résistance de l'objet aux autres formes de transformation. La glace n'en fond pas moins, le papier et le bois brûlent toujours, la roche se transforme en boue si l'on use du sort adéquat, etc.

Durcissement affecte jusqu'à 0,25 m^3 (un cube de 65 cm d'arête) par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance sur du métal ou du minerai, le volume affecté est divisé par dix (soit un cube de 20 cm d'arête par niveau).

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 1 000 po par tranche de 0,25 m^3 de matériau durci.

Fléau

Nécromancie
Niveau : Pestilence 7
Composantes : V, G, F, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 15 m d'une autre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort vicieux frappe d'une maladie grave toutes les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures affectées sont immédiatement contaminées (pas de période d'incubation) par un mal écœurant qui se répand sur toute la surface de

leur corps. Les furoncles noirâtres, les pustules, les lésions violacées, les abcès purulents et autres kystes malins sont la source d'une douleur atroce et hautement débilitante.

La maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force et de Dextérité par jour, à moins que la victime ne réussisse un jet de Vigueur pour la journée en cours. Comme dans le cas de la putréfaction transmise par les momies, ces jets de sauvegarde quotidiens, même s'ils sont réussis, ne permettent pas la guérison de la créature affectée. Les symptômes persistent tant que la créature ne bénéficie pas d'un traitement magique de la maladie (comme *guérison des maladies*, *guérison suprême* ou *restauration*).

Focaliseur : un fouet noir ou une cravache de la même teinte, que le jeteur de sorts claque dans la direction de ses victimes lorsque le sort est lancé.

Fléchette élémentaire

Invocation (création) [air, eau, électricité, feu, froid ou terre]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3m/niveau)
Cibles : jusqu'à 5 créatures ou objets, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2
Résistance à la magie : oui

En usant de matière élémentaire brute, le personnage crée une fléchette d'énergie magique qui s'élance et frappe l'adversaire qu'on lui a désigné. Le mage choisit la forme d'énergie (acide, électricité, feu ou froid) lors de l'incantation. Pour toucher la cible, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. La fléchette inflige 1d6 points de dégâts, +1 point par niveau de lanceur de sorts (1d6 + 10 maximum). La victime a droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié.

Il est impossible de viser une partie précise d'une créature. Contrairement à *projectile magique*, il est possible d'endommager les objets inanimés à l'aide de ce sort.

Le mage gagne une fléchette supplémentaire tous les 2 niveaux. Il en tire donc deux au niveau 5, trois au niveau 7, quatre au niveau 9 et cinq (le maximum) au niveau 11. Il peut lancer plusieurs fléchettes durant l'action où il jette le sort, sans malus. Dans ce cas, il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque fléchette ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer les jets d'attaque, tests de résistance à la magie et jets de dégâts.

Comme les fléchettes sont composées d'énergie élémentaire, il est possible qu'elles infligent davantage de dégâts contre certaines cibles (*fléchette de feu* contre un dragon blanc, par exemple). En outre, certains sorts protègent contre *fléchette élémentaire*, comme *protection contre les énergies destructives*, *résistance aux énergies destructives*, etc.

Gel

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La créature que le mage touche gèle lentement et se transforme en bloc de glace. Pour ce faire, le personnage doit réussir une attaque de contact au corps, sachant que la créature a ensuite droit à un jet de sauvegarde pour résister à l'effet. En cas d'échec, elle subit 6d6 points de dégâts non-létaux, ainsi qu'un malus de –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests pendant toute la durée du sort. Chaque round, la cible subit 6d6 points de dégâts non-létaux au tour de jeu du mage. Pendant tout ce temps, le sort peut être dissipé de manière habituelle.

Si la victime sombre dans l'inconscience alors qu'elle est sous l'effet du sort, elle est congelée (en compagnie de tout ce qu'elle tient ou porte), devenant alors une statue inerte de glace vivante. Elle ne meurt pas mais se retrouve dans un état d'animation suspendue duquel on ne peut la tirer que par *annulation d'enchantement*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*. Dans le cas contraire, elle reste *gelée* durant 1 an par niveau de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une amulette en argent de la forme d'un flocon de neige.

Horde de rats

Invocation (convocation)
Niveau : Pestilence 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : 12 nuées de rats
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le personnage convoque douze nuées de rats, chacune s'en prenant à la créature qui occupe son espace. L'invocateur choisit les cases dans lesquelles apparaissent les nuées, mais toutes doivent être adjacentes. Une fois convoquées, elles restent stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Le *Manuel des Monstres* abrite le profil des nuées de rats.

Lance foudroyante de Dalamar

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 lance de foudre/5 niveaux
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le mage crée une lance de foudre crépitante qu'il jette contre ses ennemis. Pour toucher, il doit réussir un jet d'attaque de contact à distance. La lance inflige 3d6 points de dégâts dus à l'impact, +1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (+10d6 maximum). Les dégâts dus à l'impact ne sont évidemment pas sujets à des sorts tels que *bouclier d'étincelles*, *protection contre les énergies destructives (électricité)* et autres magies similaires, mais la cible a tout de même le droit d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts d'électricité de moitié.

Le mage peut créer et jeter une deuxième lance de foudre au niveau 10, et une troisième au niveau 15. Tous les éclairs doivent viser des adversaires situés dans un rayon de 9 mètres les uns des autres.

Composante matérielle : une baguette d'ambre, de cristal ou de verre.

Lueur de vérité de Magius

Évocation [Loi, lumière]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, F, PX
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3m/niveau)
Zone d'effet : cône de 36 m de long
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Sort que Palin utilisa pour vaincre le Chaos lors de la guerre du même nom, *lueur de vérité de Magius* fut développé par le célèbre mage de guerre sous l'ère de Huma. Cependant, il ne fut pas utilisé avant que Palin ne le reçût de son oncle, l'archimage Raistlin Majere, avec la permission des Ordres de Haute Sorcellerie.

Ce sort crée un cône de lumière pure issu de l'esprit du lanceur de sort et canalisé via un artefact de lumière. Contre les créatures qui ne sont pas d'alignement loyal, le sort a divers effets selon leur alignement.

Si le lanceur de sorts se trouve dans son plan d'origine, les créatures extraplanaires qui ne sont pas loyales sont renvoyées vers leur plan d'origine. Les créatures ainsi bannies ne peuvent faire leur retour avant qu'une journée par niveau de lanceur de sorts ne se soit écoulée.

Les créatures d'alignement neutre (neutre bon, neutre et neutre mauvais) prises dans le cône de lumière sont éblouies pendant 1d6 rounds et subissent 3d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi permet d'annuler l'éblouissement et de réduire les dégâts de moitié.

Contre les créatures d'alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais), *lueur de vérité* inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (25d6 maximum), montant réduit de moitié en cas de réussite d'un jet de Volonté.

Si la victime rate son jet de Volonté, elle subit les effets supplémentaires qui suivent selon le nombre de DV qu'elle possède :

Lance foudroyante de Dalamar

DV	Effet
15 ou plus	Hébétement
Moins de 15	Étourdissement, hébétement
Moins de 10	Paralysie, étourdissement, hébétement
Moins de 5	Mort, paralysie, étourdissement, hébétement

Tous ces effets sont cumulatifs.

Hébétement. La créature est hébétée pendant 1d6 rounds.

Étourdissement. La créature est étourdie pendant 2d6 rounds.

Paralysie. La créature est paralysée pendant 2d6 rounds.

Mort. Les créatures vivantes meurent. Les créatures artificielles et les morts-vivants sont détruits.

Focaliseur : un artefact ou un objet magique intelligent (niveau 15 de lanceur de sorts au moins) d'alignement loyal.

Coût en PX : 500 PX.

Malédiction suprême

Transmutation
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8, Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- Une valeur de caractéristique tombe à 1, ou –6 à deux valeurs de caractéristique (1 minimum).
- Malus de –8 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 25 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et le MD est libre de les refuser.

La *malédiction suprême* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions* ou *souhait limité*. Toutefois, le guérisseur doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 15 + niveau de lanceur de sorts de la créature qui a proféré la malédiction). Un sort de *miracle* ou de *souhait* permet de s'en débarrasser automatiquement. Une fois la malédiction lancée, son auteur a le droit de spécifier une action, un événement ou une tâche qui y mettra fin. Toutefois, la chose doit être réalisable dans l'année (en partant du principe que la victime s'attelle à la tâche sur-le-champ). Voici deux exemples : « Tue le dragon noir Mohrlex », ou « Grimpe au sommet du mont Malystryx. » La victime peut recevoir de l'aide et sa malédiction peut même être levée dans certains cas (reportez-vous à *Malédictions éternelles*, dans le Chapitre 6).

Marche spirituelle

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

En concentrant ses énergies, le personnage est capable de séparer son esprit de son corps, ce qui lui permet de se rendre en n'importe quel point du plan d'existence dans lequel il se trouve. La distance n'entre pas en ligne de compte, mais le personnage doit tout de même connaître l'endroit où il souhaite se rendre, d'autant qu'il doit s'agir d'un lieu familier. Sous forme d'esprit, le personnage voit et entend comme s'il était physiquement présent, mais il peut également être vu et entendu, même s'il est incapable d'interagir avec son environnement. Sous forme d'esprit, il lui est impossible de lancer des sorts ou de profiter de sens exacerbés par le biais de la magie. Si l'endroit est frappé de ténèbres magiques, le personnage ne voit rien. Si l'obscurité est naturelle, il voit jusqu'à une distance de 3 mètres. Les feuilles de plomb et autres protections magiques (comme *zone d'antimagie*, *esprit impénétrable* ou *antidétection*) l'empêchent de voir les individus présents dans la zone où il se trouve, même s'il est conscient que ses sens sont altérés d'une manière ou d'une autre.

Tant que l'esprit vagabonde, le corps du personnage est paralysé et sans défense.

Focaliseur divin : une figurine en quartz ou en obsidienne.

Mur d'électricité

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet: mur opaque d'électricité de 6 m de long/niveau de lanceur de sorts, ou anneau d'électricité de 1,50 m de rayon/2 niveaux de lanceur de sorts ; 6 m de haut pour les deux configurations
Durée : concentration + 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile et crépitant d'électricité apparaît. Une face de ce voile, au choix du mage, projette de minuscules décharges électriques infligeant tout de même 2d4 points de dégâts d'électricité aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres, et 1d4 points de dégâts d'électricité à celles situées entre 3 et 6 mètres. Le mur inflige ces dégâts dès qu'il apparaît, puis à chaque round par la suite. En outre, il inflige 2d4 points de dégâts d'électricité, +1 point par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum) aux créatures qui le traversent. Dans le cas de créatures en métal, portant une armure en métal ou une grande quantité d'objets en métal, les dégâts sont doublés.

Si le mur est évoqué de manière à apparaître là où se trouvent des créatures, chacune subit des dégâts comme si elle le traversait. Cependant, toutes ont droit à un jet de Réflexes pour éviter le rideau foudroyant. (Si l'une d'elles se retrouve du côté crépitant, elle subit tout de même 2d4 points de dégâts.)

Le *mur d'électricité* peut être neutralisé à l'aide d'une bonne quantité de terre ou de sable. Pour chaque cube de 30 cm de côté de sable utilisé, une surface de 30 cm de côté est réprimée.

Composante matérielle : une magnétite.

Noyade
Invocation (création)
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort remplit d'eau les voies respiratoires de la créature visée. Il affecte la victime aussi longtemps que le personnage se concentre. Cependant, celle-ci a droit à un jet de Vigueur. En cas de réussite, elle est chancelante pendant 1 round mais réussit à chasser l'eau invoquée dans ses poumons. Le sort prend lors fin. En cas d'échec, la victime ne parvient pas à se débarrasser de l'eau et doit réussir un test de Concentration par round (DD 10 + 1 par round au-delà du premier) sous peine de se noyer (reportez-vous aux règles traitant de la noyade, page 303 du *Guide du Maître*). Elle reste alors chancelante jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle se noie.

Ce sort est inefficace contre les créatures qui ne respirent pas (les créatures artificielles, certains élémentaires et plantes, ainsi que les morts-vivants) ou qui respirent dans l'eau. Une créature affectée par la *noyade* doit réussir un test de Concentration (DD 25) pour lancer des sorts. Par contre, elle est incapable de jeter des sorts dotés de composantes verbales et d'utiliser des pouvoirs magiques requérant l'usage de la parole.

Composante matérielle : un coquillage.

Nuée d'otyughs
Invocation (création)
Niveau : Pestilence 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : trois otyughs ou plus, aucun ne devant être situé à plus de 9 m des autres
Durée : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée des otyughs à partir d'une grande masse d'ordures et d'immondices, comme un égout ou une fosse d'aisance. Il est possible de produire 3d4 otyughs de taille normale ou 1d3+1 otyughs de taille TG dotés de 15 DV. Ces monstres servent l'invocateur de leur plein gré dans les combats, pour des missions spécifiques ou comme gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les congédie avant. Cette durée est portée à sept mois si les otyughs se voient simplement assigner une mission de surveillance et de protection d'un lieu précis. Dans ce cas, les monstres ne peuvent pas se déplacer hors de la portée du sort.

Nuée d'otyughs ne peut être lancé que dans un endroit contenant au moins 3 tonnes d'immondices, de déchets ou de miasmes. Une fois le sort lancé, les otyughs qui n'ont pas été désignés comme gardes peuvent quitter leur tas d'ordures sur ordre de leur créateur. Au terme du sort, les monstres se désagrègent et se transforment en immondices.

Composante matérielle : poussière de rubis d'une valeur de 1 000 po répandue sur les déchets servant à la création des otyughs.

Pierres explosives
Transmutation [terre]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 pierre/3 niveaux
Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort transforme de simples cailloux (pas plus gros qu'une bille de fronde) en armes à impact.

Le mage jette la pierre au prix d'une action libre. Celle-ci a un facteur de portée de 6 mètres. Afin de toucher la cible, il faut réussir un jet d'attaque de contact à distance par pierre jetée. Lorsque l'une d'elles touche sa victime ou heurte une surface solide, elle explose. Un coup au but inflige 2d6 points de dégâts à la cible, et 1d6 points de dégâts aux créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre du point d'impact. Une créature frappée directement n'a pas droit au jet de sauvegarde, contrairement aux individus présents dans la zone de l'explosion.

Pont de cristal de Billim
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : pont de cristal dont la surface ne peut dépasser 2 cases de 1,50 mètre de côté/niveau (voir description)

Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un pont en cristal qui s'étend depuis deux zones (toutes deux situées dans la portée du sort) désignées lors de l'incantation et qui se rejoignent donc au centre de la structure. Ce pont ne saurait se former en une zone déjà occupée par des objets ou des créatures physiques. Au moment de la création, sa surface doit être lisse et ininterrompue. Il peut parfaitement relier deux zones situées à des hauteurs différentes tant que l'angle de la pente ne dépasse pas 45 degrés. En d'autres termes, la distance verticale ne peut être supérieure à la distance horizontale séparant les deux points d'ancrage.

Le *pont de cristal* fait 2,5 cm d'épaisseur tous les 4 niveaux de lanceur de sorts. Il supporte jusqu'à 500 kilos par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Si la limite de poids est franchie, l'édifice s'écroule sur-le-champ, se transformant en poudre blanche avant de disparaître en 1 round. Chaque case de 1,50 mètre de côté a 15 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Les créatures touchent automatiquement le pont, mais il présente une solidité de 5. Si une partie de la structure est réduite à 0 point de résistance, le *pont de cristal* s'effondre.

Composante matérielle un morceau de quartz rectangulaire.

Portail de Fistandantilus

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 3 rounds
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : voir description
Durée : concentration + 1 round
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un lien interdimensionnel entre deux lieux situés dans le même plan d'existence, ce qui permet de se déplacer entre les deux, dans un sens ou dans l'autre. Le *portail* prend la forme d'un cercle de 1,50 à 6 mètres de diamètre (au choix du mage) orienté dans la direction désirée (il est généralement vertical et face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle qui, lorsqu'on la franchit, permet de se déplacer instantanément de l'autre côté. Le *portail* a un avant et un arrière. Les créatures qui le traversent par l'avant sont transportées vers le lieu de destination, mais ce n'est pas le cas de celles qui le franchissent par l'arrière.

Le lien interdimensionnel passe par le plan Astral. Tout ce qui entrave les déplacements astraux bloque donc l'usage du disque. À l'instar d'un sort de *téléportation*, le mage doit avoir une bonne idée de la destination et de son agencement. Il est impossible de créer le *portail* si l'on ne connaît pas le lieu d'arrivée. Plus l'image mentale est précise, plus il y a de chances pour que le *portail* se forme. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques. Reportez-vous à la table qui suit pour déterminer les chances de succès d'ouverture du disque :

Degré de familiarité de la destination	Succès	Échec
Très familier	01–97	98–100
Soigneusement étudiée	01–94	95–100
Vue à l'occasion	01–88	89–100
Vue une fois	01–76	77–100
Simplement décrite	01–60	61–100

Composante matérielle : poussière de rubis utilisée pour former le contour du *portail* (valeur de 1 000 po).

Coût en PX : 500 PX.

Rupture d'entraves

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9, Libération 9
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 54 m
Zone d'effet : rayonnement de 54 m de rayon centré sur le personnage
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lorsqu'un sort de *ruptures d'entraves* est lancé, un puissant rayonnement d'énergie jaillit du personnage et détruit magiquement tous les sorts qui contraignent, scellent, enferment ou (de façon générale) entravent, à quelques exceptions près (détaillées ci-dessous).

Ainsi, la rupture d'entraves contre et annule les sorts de *charme* ou d'*immobilisation* de tous types, les *verrous du mage* et autres fermetures analogues, les sorts dont la durée est supérieure à instantanée et qui créent des barrières physiques ou magiques (*mur de pierre, mur de force*), *défense magique, animation suspendue,* ou encore *ralentissement.* L'effet du sort *statue* s'achève instantanément. Le réceptacle magique d'un sort de *possession* est brisé (détruit à jamais) et l'âme qu'il contient est annihilée. En outre, tout sort retenant des effets magiques (y compris d'autres sorts) les déclenche immédiatement avec une portée de 0 mètre (ceci inclut *bouche magique* et *transfert de sort*).

Les sorts défensifs, comme *protection contre le Mal, bouclier, globe d'invulnérabilité renforcée* et les enchantements similaires ne sont pas affectés. La *rupture*

d'entraves ne guérit pas les créatures pétrifiées (et ne les révèle pas comme telles). Les individus asservis par magie ne sont pas libérés (ceci concerne des créatures comme les familiers, les génies, les élémentaires ou encore les traqueurs invisibles). Une *zone d'antimagie* n'est pas affectée et la *rupture d'entraves* ne peut pas produire ses effets à l'intérieur. À l'inverse, un *cercle magique contre le Mal* (ou tout autre alignement) qui sert de prison pour une créature est dissipé.

Les malédictions et les sorts de *quête* ne sont dissipés que si le créateur de ces effets est d'un niveau inférieur ou égal à celui du lanceur de la *rupture d'entraves.*

Tous ces effets se produisent indépendamment des désirs du jeteur de sorts. Les sorts et les effets agissant sur le personnage, ce qu'il transporte ou dont il est revêtu ne sont pas affectés, mais tous les autres enchantements compris dans le rayonnement (y compris ceux de ses alliés) sont affectés. L'ouverture éventuelle de serrures ou d'autres moyens de fermeture peut déclencher des alarmes, et les créatures débarrassées de leurs entraves par le sort ne se montreront pas automatiquement amicales envers le personnage.

Composantes matérielles : une magnétite et une pincée de salpêtre.

Serres

Transmutation
Niveau : Dru 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage transforme ses mains en griffes acérées. Il bénéficie alors de deux attaques naturelles de griffes par round, chacune infligeant 1d6 points de dégâts tranchants (plus son modificateur de Force). Le personnage peut également attaquer à l'aide d'une arme dans une main et de griffes avec l'autre main (il s'agit alors d'une attaque secondaire ; malus de –5 au jet d'attaque et moitié du modificateur de Force aux jets de dégâts).

On considère que le personnage est armé.

Sphère crépitante

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : sphère de 90 cm de rayon
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Un globe crépitant d'électricité vole dans la direction choisie par le lanceur de sorts, électrisant les créatures qu'il frappe. Il se déplace de 9 mètres par round. Cependant, il s'arrête pour le round s'il entre dans l'espace d'une créature, lui infligeant 1d4 points de dégâts d'électricité tous les 2 niveaux du lanceur de sorts (5d4 maximum). La cible annule les dégâts si elle réussit un jet de Réflexes.

La sphère se déplace tant que le mage la dirige de manière active, ce qui lui coûte une action de mouvement. Autrement, elle se contente de rester sur place en crépitant. Sa surface est souple et ne provoque donc pas de dégâts autres que ceux d'électricité. Elle est incapable de repousser les créatures ou de démolir les obstacles qui se présentent à elle. Enfin, elle disparaît si elle dépasse la portée du sort.

Tempête d'électricité

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2
Résistance à la magie : oui

Des arcs électriques balayent la zone d'effet du sort, infligeant 4d6 points de dégâts d'électricité aux créatures qui s'y trouvent, la réussite d'un jet de Vigueur permettant de réduire les dégâts de moitié.

Toute créature qui pénètre dans la zone du sort est sujette à ses effets dès qu'elle pose le pied au sein de la *tempête d'électricité.* En outre, chaque fois que vient le tour de jeu du mage, les créatures déjà présentes dans la zone d'effet subissent les dégâts susmentionnés, tout en ayant droit à un jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une petite clef en cuivre.

Transfert d'esprit animal

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 3, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m +3 m/niveau)
Cible : 1 animal de taille M ou inférieure
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage prend le contrôle du corps d'un animal. Tant qu'il reste concentré, il voit par le

biais des yeux de cet animal et contrôle toutes ses actions. Le personnage bénéficie donc des sens du pantin, mais également de ses aptitudes et pouvoirs spéciaux. Il peut entreprendre toute action physique réalisable par l'animal, même si celui-ci n'a pas l'intelligence nécessaire pour le faire en temps normal. Enfin, le personnage contrôle l'animal jusqu'à une distance de 1,5 km (la portée du sort ne s'applique qu'au moment où le contrôle est établi).

Si l'animal est obligé de réaliser des actions contre-nature ou particulièrement dangereuses (sauter d'une falaise, plonger dans le gosier d'un dragon, etc.), il a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Le fait d'attaquer un adversaire possédant une catégorie de taille en plus (ou en moins) n'est pas excessivement dangereux et n'offre pas la possibilité d'effectuer un autre jet de sauvegarde.

Tant que le personnage contrôle l'animal, son propre corps est limité à une simple action de mouvement par round. Cependant, il voit toujours par le biais de ses yeux et peut se défendre normalement.

Si vous avez un doute quant à savoir si la créature visée est un animal ou non, reportez-vous au *Manuel des Monstres* (son type doit être « animal »).

Focaliseur : un morceau d'argile façonné à l'image de l'animal choisi.

Matériaux spéciaux d'Ansalonie

Certains matériaux d'Ansalonie sont dotés de propriétés extraordinaires qui en font des objets très précieux même s'ils sont dépourvus d'enchantements profanes ou divins. Pour ainsi dire, il s'agit d'objets aussi rares et précieux que des objets magiques.

Métal draconique

On trouve du métal draconique sous le Dragon de Pierre du val de Brumasil, où il sort de la terre et forme une mare de métal liquide froid. Ce présent des dieux de la Lumière est l'une des composantes indispensables à la création des *lancedragons* (en plus du *bras d'argent d'Ergoth* et du *marteau de Kharas*). Cependant, ce métal permet de forger d'autres objets. D'ailleurs, les chevaliers solamniques ont commencé à en faire usage pour leurs armes et armures. Ce type d'objet est remis aux chevaliers et à leurs alliés en guise de présent visant à rendre hommage à leur rang et à leur courage.

Cependant, il arrive que ces objets soient volés ou pris dans les butins de guerre, finissant alors au sein des hordes de souverains tyranniques ou de créatures féroces. Quand un aventurier en récupère un, il doit bien comprendre qu'il appartient à quelqu'un et se doit donc de chercher des armoiries susceptibles d'identifier son propriétaire. S'il restitue le bien, sans doute sera-t-il récompensé par le propriétaire légitime ou ses descendants. Par contre, s'il s'y refuse, les amis et la famille du propriétaire seront ses ennemis, sans oublier les chevaliers solamniques dans leur ensemble.

Le métal draconique est plus léger et scintillant que l'acier, mais il est tout aussi solide. En outre, son potentiel magique permet aux meilleurs forgerons d'en faire des objets magnifiques et fort utiles.

Les armures en métal draconique sont plus légères d'une catégorie pour ce qui est des déplacements et autres restrictions (par exemple, un barbare peut utiliser son aptitude de déplacement accéléré en portant une armure lourde en métal draconique). Les armures lourdes sont donc considérées comme des armures intermédiaires, les intermédiaires comme des légères, mais les légères ne changent pas. Les risques d'échec des sorts profanes de ses armures et boucliers baissent de 10 %, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 points et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 points. (Tout cela inclut la réduction découlant de la qualité de maître de l'armure ou du bouclier.)

Les armes forgées en métal draconique possèdent un bonus d'altération naturel aux jets d'attaque et de dégâts. Il ne se cumule pas avec d'autres bonus d'altération (parmi lesquels celui qui découle de la qualité de maître de l'arme). Ainsi, une épée en métal draconique (+2) enchantée à l'aide d'un bonus d'altération de +5 possède bel et un bonus d'altération de +5. Dans une zone où la magie ne fonctionne pas, elle conserve néanmoins son bonus d'altération naturel de +2.

Le métal draconique coûte si cher que les armes et armures qui en sont constituées sont presque toujours de qualité de maître. Les coûts de qualité de maître sont inclus dans les prix figurant ci-dessous.

Objet	Bonus d'altération	Modificateur au prix de vente
Armure légère	—	+1 000 pac*
Armure intermédiaire	—	+4 000 pac
Armure lourde	—	+9 000 pac
Bouclier	—	+1 000 pac
Dégâts des armes		
1d4 ou 1d6	+1	+3 000 pac
1d8, 1d10 ou 1d12	+2	+9 000 pac
Autres objets	—	+500 pac/500 g

* Sur Krynn, la pièce d'acier est l'équivalent de la pièce d'or (voir le Chapitre 6).

Les objets en métal draconique pèsent deux fois moins lourd que leurs pendants classiques. Dans le cas des armes, cela ne change pas leur

catégorie de taille. Les objets qui ne sont pas majoritairement constitués de métal ne sont pas affectés (une épée longue l'est, contrairement à une lance).

Le métal draconique a une solidité de 15 et 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur. Il passe outre la réduction des dégâts des monstres comme s'il était en mithral.

Métal étoilé

Au cours de l'histoire, les forgerons ont toujours accordé une grande valeur à un minerai que l'on trouve parfois dans les météorites. Il s'agit d'un matériau que les alchimistes appelaient le « métal étoilé », un minerai bleuté d'une dureté exceptionnelle. Seuls les prospecteurs les plus déterminés et les mieux renseignés savent où trouver ce métal. Mais parfois, cette substance tombe entre les mains des individus les plus chanceux.

Les qualités de ce minerai sont identiques à celles de l'adamantium du *Guide du Maître.* D'ailleurs, il passe outre la réduction des dégâts des monstres comme s'il était en adamantium. Tous les modificateurs exprimés en pièces d'or sont remplacés par un même nombre de pièces d'acier.

Bois ferreux

Ce bois magique d'une grande rareté est aussi dur que le métal, mais aussi léger que le bois. Poussant en Abanasinie et au Qualinesti, il est également connu pour la difficulté que représente son exploitation, les techniques adéquates étant jalousement gardées.

Les qualités de ce bois sont identiques à celles de l'ébénite du *Guide du Maître.* Tous les modificateurs exprimés en pièces d'or sont remplacés par un même nombre de pièces d'acier.

Argent et fer froid

Les forgerons de nombreuses nations créent des armes en argent ou en fer froid. Leurs qualités sont identiques à celles des matériaux du même nom du *Guide du Maître.* Tous les modificateurs exprimés en pièces d'or sont remplacés par un même nombre de pièces d'acier.

Les armes en argent sont assez courantes car elles sont efficaces contre nombre des monstres de Krynn. Par contre, les armes en fer froid sont généralement créées en réponse à des circonstances précises, mais la plupart des bons forgerons connaissent les techniques nécessaires.

Lancedragons

Les premières *lancedragons* furent créées pendant la troisième guerre Draconique, dans le but avoué de tuer les dragons. Ces lances sont aussi efficaces qu'une arme classique contre la plupart des adversaires, mais elles sont dévastatrices face aux dragons.

À l'instar de n'importe quelle lance, une *lancedragon* peut être utilisée par des fantassins pour défendre un château, une tour ou des fortifications, mais également par des combattants montés – le plus souvent à dos de dragon.

Les *lancedragons* furent particulièrement utiles lors de la troisième guerre Draconique. D'ailleurs, les légendes prétendent que Huma se servit de l'une d'elles pour repousser la Reine des Ténèbres dans les Abysses. Peu après la défaite de Takhisis, les *lancedragons* n'eurent guère plus d'utilité et leur processus de création fut finalement oublié. Le secret de fabrication de ces armes fut redécouvert pendant la guerre de la Lance et elles constituèrent un élément crucial de la victoire. Les *lancedragons* servirent de nouveau durant l'Été du Chaos car elles se révélèrent efficaces contre les dragons de feu.

Les *lancedragons* ont une valeur inestimable et il est impossible d'en acheter. Elles sont simplement confiées à ceux qui sont dignes de les porter lorsque les circonstances l'exigent. Cependant, elles possèdent un prix de vente pour que le MD sache à quelle hauteur les inclure dans les trésors de ses monstres.

Lancedragon mineure. Une *lancedragon mineure* ne peut être créée qu'à partir du métal draconique aux reflets argentés du Dragon de Pierre d'Ergoth. En outre, elle doit être forgée à l'aide du *bras d'argent d'Ergoth* ou du *marteau de Kharas* (si les deux artefacts sont utilisés, il s'agit d'une *lancedragon majeure*). Le secret de création des *lancedragons* est accordé par les dieux, que ce soit de manière directe ou par l'intermédiaire du *bras d'argent.*

Une *lancedragon mineure* est une *lance d'arçon +2 tueuse de dragons* qui émet une faible lueur (pas suffisante pour éclairer). Elle présente une solidité de 17 et 40 points de résistance.

Lancedragons uniques

Nombre de *lancedragons mineures* et *majeures* disposent de propriétés spéciales qui ne sont pas décrites dans cet ouvrage. Le maître du donjon peut se reporter aux règles de création d'objets (plus précisément à celles qui ont trait à l'ajout de propriétés spéciales) pour modifier ses *lancedragons.*

Par exemple, si le MD souhaite une *lancedragon* conçue par un individu nourrissant une haine sans borne à l'encontre des dragons blancs, rien ne l'empêche de créer une *lancedragon majeure de feu.* Comme la *lancedragon majeure* est une *arme +4 tueuse,* soit une arme dotée d'un bonus équivalent de +5 (reportez-vous aux pages 222 et 224 du *Guide du Maître*), il peut lui conférer la propriété spéciale de feu (bonus équivalent de +1) et ajouter la différence entre une arme pourvue d'un bonus de +5 et une autre de +6 (72 000 moins 50 000, soit 22 000 po). Convertissez le coût supplémentaire en pièces d'acier et vous en avez terminé.



Lancedragon

Une *lancedragon mineure* possède un bonus d'altération magique de +1 qui est remplacé par le bonus d'altération naturel du métal draconique dont elle est faite.

Invocation puissante ; NLS 8 ; instructions divines ; Prix équivalent 17 310 pac.

Lancedragon majeure. Une *lancedragon majeure* ne peut être créée qu'à partir de métal draconique. En outre, elle doit être forgée à l'aide du *bras d'argent d'Ergoth* et du *marteau de Kharas*. Ce type d'arme est béni des dieux du Bien et les créatures maléfiques qui tentent de s'en emparer le font à leurs risques et périls.

Une *lancedragon majeure* est une *lance d'arçon +4 tueuse de dragons* qui émet une faible lueur (pas suffisante pour éclairer). Elle présente une solidité de 23 et 70 points de résistance. Contre les dragons mauvais, elle inflige une diminution permanente de 1 point de Constitution chaque fois qu'elle touche, en plus des dégâts normaux et de ceux relatifs à la propriété tueuse. Si le porteur de la lance réalise un coup critique, il inflige une diminution permanente de Constitution égale à son niveau global.

Une *lancedragon* confère 2 niveaux négatif aux créatures d'alignement mauvais qui tentent de les manier. Ces niveaux négatifs demeurent tant que la créature tient l'arme et disparaissent dès qu'elle la lâche. Ils ne provoquent jamais de perte de niveaux permanente, mais il est impossible de s'en débarrasser tant que l'on tient l'arme (même si l'on bénéficie d'une *restauration*).

Invocation puissante ; NLS 20 ; instructions divines ; Prix équivalent 107 310 pac.

Chapitre Quatre

L'eau suintant de la poussière,
Et la poussière montant de l'eau,
Les continents se forment,
Abstraits de couleur et de lumière,
À l'œil qui disparaît,
Au toucher de la fille de Paladine,
Qui sait au toucher que la robe est blanche,
Un pays va naissant de l'eau,
Par la prière inconcevable !
Et le soleil, les mers et les étoiles
Sont invisibles, tels des Dieux dans le secret de l'air

La poussière montant de l'eau,
Et l'eau naissant de la poussière
La robe multicolore et qui devient blancheur,
Dans la mémoire, dans les pays supposés,
De couleurs et de lumière éternellement recommencée,
De cette poussière est née une source de larmes,
Pour nourrir le travail de nos mains.
Au pays éternel des désirs et du temps,
Dans les terres nécessaire et immanentes…

– *Chant de Crysania*

Avant même que le temps n'existe, il y avait le Chaos et son contraire, le Très Haut. Ce dernier s'efforçait de ramener l'ordre, pendant que le Chaos réduisait tous ses efforts à néant. Tous deux furent à l'origine de la création de l'univers.

Le Très Haut vivait en compagnie de ses enfants, Takhisis, Gilean et Paladine, et des enfants de ceux-ci. En leur compagnie se trouvaient d'autres dieux qui, selon leurs philosophies respectives, s'alignaient sur l'un des trois enfants du Très Haut. Toutes ces divinités œuvraient aux côtés du Très Haut afin de restaurer l'ordre dans l'univers, pendant que le Chaos sapait leur travail.

Histoire de la création de l'univers

Voyant ce que les dieux avaient accompli, le Très Haut parut satisfait. Il décréta alors le début d'une nouvelle ère et d'un monde habité par des esprits.

La création du monde et la guerre de tous les Saints

Les fondations sur lesquelles le temps et l'espace allaient prendre forme étaient au nombre de trois : le Bien, le Mal et la Neutralité. Elles constituèrent le grand triangle.

Reorx, le Forgeron, frappa le Chaos de son marteau. Celui-ci n'eut d'autre choix que de ralentir son œuvre destructrice et les étincelles produites par le marteau de Reorx donnèrent naissance aux étoiles. De leur lumière naquirent divers esprits : certains relevant du Bien, d'autres du Mal, et d'autres encore de la Neutralité.

Au départ, les divinités se querellèrent au sujet de ces esprits. Les dieux du Bien (menés par Paladine et parfois appelés les dieux de la Lumière) souhaitaient que les esprits empruntent la voie de la vertu et partagent avec eux leur domination de l'univers. Les dieux du Mal (conduits par Takhisis et parfois appelés les dieux des Ténèbres) désiraient asservir ces esprits et les forcer à se plier à leur volonté. Enfin, les dieux de la Neutralité (guidés par Gilean et parfois appelés les dieux de l'Équilibre) prétendirent que chaque esprit était libre de choisir s'il voulait servir le Bien, le Mal ou aucun des deux.

C'est ainsi que débuta la guerre de tous les Saints. Les dieux du Bien et de la Neutralité associèrent leurs forces pour empêcher le Mal de remporter la victoire finale. Depuis l'Au-delà, le Chaos observait, ravi par ce conflit car les troubles semaient le désordre et rapprochaient l'univers de la destruction. Mais de l'Au-delà veillait également le Très Haut, courroucé de voir que les efforts qu'il avait déployés pour ramener l'ordre dans l'univers risquaient d'être réduits à néant.

Le Très Haut savait que si l'équilibre était brisé, et que l'une des fondations de l'univers cédait, l'espace et le temps s'effondreraient rapidement à leur tour. Ainsi, décida-t-il de convoquer ses enfants et de leur proposer un compromis qui mit un terme à la guerre et restaura l'équilibre dans l'univers.

Le compromis

Les divinités du Bien, du Mal et de la Neutralité eurent le droit d'offrir un présent aux esprits.

Les dieux du Bien leur donnèrent la vie et une forme matérielle. Ainsi, les esprits purent dominer le monde matériel et se rapprocher des dieux. En utilisant leur forme matérielle, les divinités du Bien espéraient que les esprits ramèneraient l'ordre et la paix dans le monde tout en conduisant leur prochain sur la voie de la vertu.

Les dieux du Mal décrétèrent que ces êtres matériels seraient en proie à la faim et à la soif, et qu'il leur faudrait œuvrer pour satisfaire leurs besoins. Ils espéraient ainsi que ces créatures allaient se lasser et se tourner vers les dieux pour qu'ils apaisent leurs souffrances, ce qui aurait permis aux divinités du Mal de les assujettir.

Les dieux de la Neutralité conférèrent aux esprits le don de libre pensée, de choisir en toute liberté entre le Bien et le Mal, ou de ne se tourner vers aucun des deux.

Le monde

Les dieux créèrent le monde de Krynn pour y installer les êtres matériels. Le Très Haut décréta que tout être choisirait la vie qui lui convenait. Ensuite viendraient la mort et le passage de Krynn à un autre état d'existence.

Le Chaos

Alors que le temps s'écoule et que les ères se succèdent, le Chaos cherche à défaire ce que les dieux ont construit.

La cosmologie de Krynn

La grande Mer Éthérée (parfois appelée l'Éther Profond) emplit les cieux, s'étendant plus loin encore que ne sauraient l'imaginer les dieux. Dans cette vaste mer invisible flottent d'innombrables mondes, parmi lesquels Krynn. Certains avancent que le Très Haut forma cette mer à partir du Chaos lui-même, mais d'autres prétendent que la Mer Éthérée est le Chaos en personne.

Les royaumes divins

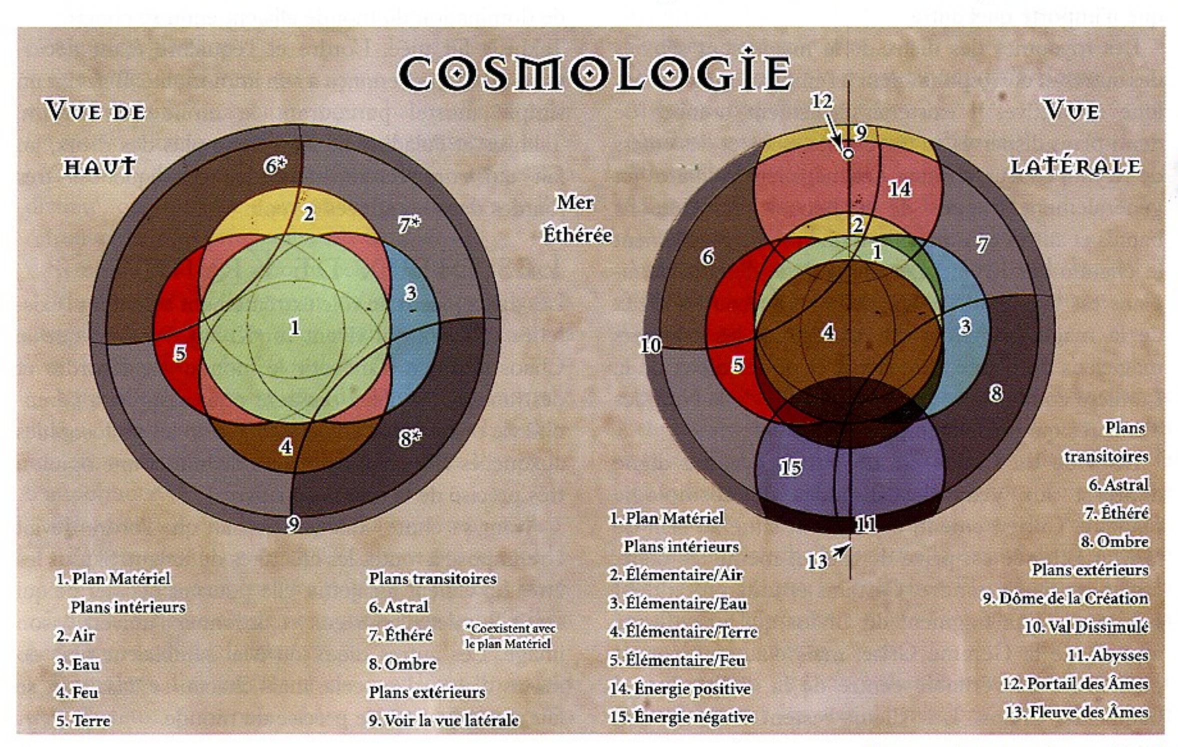
Pour protéger le monde des violentes tempêtes qui agitent parfois la Mer Éthérée, les dieux de la Lumière bâtirent le Dôme de la Création. Ce royaume de lumière éternelle abrite Krynn des flots éthérés imprévisibles. Sous la conduite de Takhisis, les dieux des Ténèbres créèrent les Abysses dans l'ombre du Dôme. Il s'agit d'un lieu plongé dans une obscurité perpétuelle qui offre au Dôme de la Création ses fondations. Sans l'un, l'autre n'existe pas. Les dieux de l'Équilibre créèrent le Val Dissimulé dans la région séparant les deux autres royaumes. Le Val Dissimulé est un lieu qui représente tout et rien à la fois. Ces trois royaumes constituent les plans extérieurs.

On ne saurait pénétrer dans le Dôme de la Création, le Val Dissimulé et les Abysses que par un seul et unique endroit : le Portail des Âmes. Cette porte, qui s'ouvre sur les trois royaumes, est une voie à la fois fragile et indestructible qui relie et sépare les royaumes des mortels et des immortels. Tous les esprits finissent par franchir le Portail des Âmes, tel un flot continu qui perpétue le cycle de la vie et de la mort. Ce flot coule depuis la Mer Éthérée, traversant les royaumes des mortels et des immortels.

Les dieux de la Lumière ont élu domicile au sein du Dôme de la Création et ont bâti leurs royaumes de manière à observer les affaires qui agitent leurs bien-aimés enfants mortels. Paladine, le Dragon de Platine, régnait sur ce lieu et était le gardien du Portail des Âmes (jusqu'à récemment, où il devint mortel). Selon les légendes, on peut franchir le Portail des Âmes dans le plus grand secret quand sa constellation n'est pas visible dans les cieux. Lors du Cataclysme, lorsque Paladine parcoura le monde désolé de Krynn, Takhisis y fit passer ses dragons, augmentant ainsi leur nombre sur les rivages d'Ansalonie. La déesse utilisa de nouveau le portail pendant la guerre du Chaos, lorsque dieux et mortels affrontèrent le Chaos, de manière à voler le monde et à le cacher à la vue des autres dieux, se faisant alors passer pour l'Unique.

Les dieux de l'Équilibre ont établi leurs domaines dans le Val Dissimulé, un royaume qui serait à la fois partout et nulle part. Zhan, la plus imposante des forêts vierges, entoure le Val Dissimulé. Chislev, la déesse de la nature, et Zivilyn, son compagnon, y vivent. Chose curieuse, Zhan abrite également les elfes qui sont dignes d'y pénétrer bien qu'il s'agisse d'un royaume voué aux dieux de l'Équilibre et non aux dieux de la Lumière.

Les Abysses, vaste plan de néant, accueillent les dieux des Ténèbres. Il s'agit cependant d'une prison pour Takhisis qui fut vaincue par Huma, un chevalier solamnique, durant la deuxième guerre Draconique. Selon les légendes, tout ce qu'on imagine y est possible, mais de manière affreusement pervertie. Les dieux des Ténèbres disposent d'antres secrets au sein de ce royaume, mais la morne Tour de Bronze de Morgion s'élèverait au bord des Abysses.



Autres plans

Les plans intérieurs (les plans élémentaires du Feu, de la Terre, de l'Eau et de l'Air) encerclent en quelque sorte les plans extérieurs, coexistant avec eux à de multiples niveaux. Là où le Dôme de la Création est le dépositaire de l'énergie positive, là où les Abysses jouent un rôle semblable à l'égard de l'énergie négative, tout porte à croire que les éléments résident principalement dans le Val Dissimulé. Cependant, tous les plans élémentaires sont en contact avec divers royaumes d'existence (car ils constituent les fondations de toute forme d'existence).

Entre les plans extérieurs figurent trois royaumes entrelacés. Ceux-ci sont en contact avec tous les royaumes mais occupent une place à part. On peut les considérer comme trois vastes affluents dilués de la Mer Éthérée.

Le plan Astral, comparable à un ciel argenté sans fin, est le royaume situé entre les royaumes, le plan qui les cimente tous. On l'associe souvent à Solinari, la lune argentée, mais il n'entretient aucun lien avec ce dieu ou sa lune.

Le plan Éthéré, royaume brumeux de fantômes et de chimères, est une version à petite échelle de la Mer Éthérée, un peu comme un lac vis-à-vis d'un océan. Il borde le royaume des mortels et en offre parfois des visions fugitives (ce qui est aussi valable dans l'autre sens). On l'associe souvent à Lunitari, mais la déesse de ce corps céleste n'a pas plus de contrôle sur le plan Éthéré qu'une autre divinité.

Le plan de l'Ombre, royaume de pénombre et de puissance infinie, est un domaine en noir et blanc où les couleurs n'existent pas. On dit qu'il appartient à Nuitari, le dieu de la lune noire du même nom, et qu'il y aurait installé sa demeure (ou l'une d'elles) car ce royaume est plus souvent en contact avec les Abysses que n'importe quel autre.

Les royaumes des dieux de la magie sont séparés des autres et correspondraient à l'emplacement de leur lune respective. Il existerait également nombre de demi-plans dispersés au travers des cieux et des enfers de Krynn, chacun abritant des magiciens solitaires (et généralement frappés de démence), des démons bannis et autres créatures dont on croise très rarement le chemin sur Krynn. Le plus infâme des ces demi-plans est sans doute la Citadelle Perdue où les dieux de la magie cachèrent et instruisirent les premiers magiciens de Haute Sorcellerie, et où les dieux de la Lumière conduisirent leurs prêtres lors de la Nuit des Ténèbres qui précéda le Cataclysme.

Le Vide du Chaos est un autre royaume digne d'intérêt aux yeux des disciples de cosmologie planaire. Curieusement, cet endroit situé au sein de la Mer Éthérée est privé de tout et même les dieux craignent de s'y rendre. Certains érudits prétendent qu'il s'agit d'un fragment du Chaos qui fut enfermé au sein de la Gemme Grise, mais d'autres pensent qu'il s'agit du véritable centre de la réalité duquel naquit le Chaos. Les dieux restent étrangement silencieux quant à son emplacement exact car le simple fait d'y pénétrer revient à plonger dans la démence pure et l'oubli.

Le vol du monde

Dans les derniers instants de la guerre du Chaos, lorsque Takhisis déroba le monde en le glissant au travers du Portail des Âmes, elle laissa tout derrière elle, le Dôme de la Création, le Val Dissimulé et même les Abysses. Sans ce portail pour canaliser le Fleuve des Âmes, les esprits des défunts ne purent plus faire le cheminement du cycle de la vie et de la mort. Ils furent piégés au sein du plan Éthéré où ils devinrent les pions de la Reine des Ténèbres. Cependant, cette dernière n'avait décidément pas prévu l'arrivée d'étranges dragons originaires d'un autre monde, des dragons qui traversèrent la Mer Éthérée et trouvèrent un plan sur lequel jeter leur dévolu. En déplaçant Krynn, la Reine des Ténèbres venait de sacrifier une grande partie de sa puissance et elle dut se cacher aux yeux de ces monstres qui s'emparaient du monde qu'elle venait de voler en toute « légitimité ». Exploitant les âmes prises au piège, la Reine des Ténèbres reconstitua ses forces jusqu'au moment où elle fut prête à s'abattre sur Krynn pour reprendre ce qui était sien.

Les autres dieux parvinrent finalement à retrouver le monde qu'on leur avait dérobé. Il leur fallut alors rebâtir le Dôme de la Création, le Val Dissimulé et les Abysses, puis rétablir le cours du Fleuve des Âmes pour qu'il passe bien par le portail du même nom.

La fin de Takhisis et de Paladine

À la fin de la guerre des Âmes, alors que ses ambitions de domination du monde allaient enfin se concrétiser, Takhisis fut tuée. L'ordre et l'équilibre étant nécessaires, Paladine renonça à son immortalité. Il devint un simple mortel parcourant le monde de Krynn. Takhisis et Paladine ne sont donc plus des dieux, un fait qui aura certainement des conséquences très lourdes dans les années à venir.

Les dieux de Krynn

Les dieux jouent un rôle extrêmement actif dans l'existence de ceux qui vivent sur Krynn. Pendant que le Chaos s'efforce d'anéantir le monde via désordre et destruction, les dieux œuvrent pour assurer sa pérennité via ordre et loi. Cependant, selon les philosophies auxquelles elle adhère, chaque divinité a une opinion très précise de la marche à suivre.

Avant sa chute, Takhisis pensait que l'ordre devait être imposé à toutes les créatures de Krynn. Si tous les êtres lui étaient assujettis, elle pourrait décider ce qui serait le mieux pour eux et ordonner l'univers à son image. Les autres dieux du Mal semblaient plus ou moins d'accord en cela, mais chacun se faisait (et se fait encore) une idée précise du monde.

Bien qu'il soit aujourd'hui un mortel, Paladine pense encore que toutes les créatures doivent apprendre à aimer l'ordre et la loi afin d'adopter ces concepts et de vivre en paix. Les autres dieux du Bien souscrivent à cette philosophie.

De son côté, Gilean pense que toute créature doit être libre de choisir entre le Bien et le Mal, ou encore de n'observer aucune des philosophies que proposent ces concepts et de trouver un juste milieu. Les dieux de la Neutralité sont d'accord avec Gilean et pensent que leur rôle est de maintenir l'équilibre.

Les dieux du Bien et du Mal sont présents partout dans le monde et œuvrent aux côtés de leurs disciples pour parvenir à leurs fins. Les dieux de la Neutralité sont également présents et font en sorte qu'aucun camp ne prenne le dessus. Enfin, le Chaos est également partout, fomentant désordre et guerres.

Ainsi est préservé l'équilibre décrété par le Très Haut.

Description des dieux

La première partie de la description de chaque dieu renferme les informations les plus rudimentaires le concernant.

Nom. La première ligne donne le nom sous lequel on désigne habituellement le dieu. Ces autres noms ou titres sont indiqués juste en dessous. Certains noms sont propres à des régions ou peuples précis qui figurent alors entre parenthèses.

Juste après le nom apparaît le niveau de puissance de la divinité. Ainsi, on trouve par ordre décroissant les dieux supérieurs, les dieux intermédiaires, les dieux mineurs et les demi-dieux. Cette classification n'affecte pas les pouvoirs des prêtres, la puissance des sorts qui leur sont conférés, ni quoi que ce soit dans le monde matériel. Elle représente simplement le niveau de puissance relative de chaque dieu.

Plan d'origine. La partie du cosmos où le dieu réside généralement.

Symbole. Une brève description du symbole associé à la divinité. Ce symbole figure habituellement sur les autels et autres objets qui lui sont consacrés.

Couleurs. Les couleurs généralement associées à la divinité, que portent souvent les prêtres et que l'on retrouve dans les ornements des temples.

Symbole céleste. Le corps céleste associé au dieu.

Alignement. L'alignement du dieu. Les divinités dépendent des mêmes alignements que les mortels (voir le chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*).

Attributions. Les aspects de l'existence mortelle auxquels le dieu est le plus souvent associé. Les attributions sont plus ou moins indiquées dans leur ordre d'importance.

Adorateurs. Ceux qui adorent ou vénèrent le dieu.

Alignements des prêtres. Les alignements dont les prêtres du dieu peuvent être dotés. Un prêtre a généralement le même alignement que son dieu, mais il est permis un cran de décalage.

Domaines. Les prêtres choisissent leurs domaines parmi ceux présentés dans cette rubrique. La description de ceux qui sont suivis d'un astérisque apparaît dans le présent ouvrage (voir *Domaines de prêtre et de mystique* dans le Chapitre 3).

Arme de prédilection. Le type d'arme préféré du dieu. Ses prêtres essayent généralement d'employer cette arme, et certains sorts, comme *arme spirituelle*, ont des effets qui évoquent celle-ci.

Une arme de prédilection dispose généralement d'un nom précis quand un prêtre la manie. Par exemple, les prêtres de Mishakal utilisent le bâton, qu'ils appellent le « Coup Guérisseur ».

Description

Les paragraphes suivants dévoilent une description du dieu et certaines informations générales à son sujet.

Dogme. Cette partie rassemble l'essentiel du credo et des préceptes du dieu.

Profil

Cet ouvrage n'a pas pour objet de dévoiler le profil et l'ensemble des pouvoirs des dieux. Si vous en avez besoin, sachez que les règles de création apparaissent dans le guide *Dieux et Demi-dieux*.

Les dieux du Bien

Ci-dessous figure la description des six dieux du Bien. Paladine n'y apparaît pas puisqu'il a renoncé à son statut divin pour devenir un mortel.

Branchala

Astarin (Silvanesti), Astra (Qualinesti), Bardilun (Thorbardin), Bran (Ergoth), le Chant de la Vie, Estarin (elfes aquatiques), le Jardinier (Mithas), le Maître du Chant (Goodlond), le Roi-Barde
Dieu intermédiaire
Plan d'origine : le Dôme de la Création
Symbole : flûte en argent ou harpe de barde
Couleurs : jaune et vert
Symbole céleste : la constellation de la Harpe
Alignement : chaotique bon
Attributions : musique, poésie, bardes
Adorateurs : bardes, elfes, kenders, voyageurs
Alignements des prêtres : CB, CN, NB
Domaines : Bien, Chance, Chaos, Duperie
Arme de prédilection : rapière (« Limbe [de Feuille] »)
Vêtements préférés : robes, vêtements et habits jaunes et verts, *médaillon de la foi* en argent

Branchala, le Roi-Barde, offre joie et réjouissances aux peuples du monde via les mélodies de ses chants incessants. Le battement du cœur constitue l'une de ses symphonies puisqu'il permet à tous de connaître l'harmonie de la vie. Compagnon de Habbakuk, Branchala cherche à apporter la beauté de la musique du monde à toutes les créatures. Elfes, kenders, bardes et druides le vénèrent pour l'amour qu'il voue à la beauté intérieure de l'âme.

Les prêtres de Branchala ont pour rôle de diffuser la musique et les arts de manière plus générale au


Les constellations de Krynn
Zeboim
Habbakuk
Majere
Branchala
Gilean
Sargonnas
Mishakal
Chemosh
Morgion
Hiddukel
Kiri-Jolith
Les Lunes
Solinari
Nuitari
Lunitari
Les Planètes
Sirrion
Reorx
Chislev
Zivilyn
Shinare

travers du monde, de faire connaître la beauté des mots écrits ou parlés aux peuples de Krynn, et d'offrir un certain plaisir par le biais de l'appréciation des arts sous toutes leurs formes. Ils occupent une place à part dans de nombreuses cultures, plus particulièrement au sein des communautés elfes et kenders, jouant un rôle important lors des célébrations comme les mariages et les funérailles, les danses printanières et les défilés militaires. Les prêtres de la divinité exploitent musique et récits dans le but de divertir mais également d'enseigner.

À l'instar des disciples de Habbakuk, les prêtres de Branchala n'ont pas de véritable organisation. Les plus jeunes apprennent le verbe et les prières de leur dieu auprès de mentors plus âgés et sont généralement libres de diffuser la bonne parole et la musique de Branchala comme ils l'entendent. Les fêtes données en l'honneur de la divinité ont lieu à des dates différentes selon les communautés. Cependant, disciples et prêtres invitent systématiquement leurs paroissiens à participer à la célébration de la vie. Lors de ces événements, les prêtres se mettent à la recherche de nouveaux disciples de leur foi. Les prêtres de Branchala sont des vagabonds dans l'âme qui ne s'attachent à aucune communauté ni n'empruntent une voie précise. Ils errent de village en village, ébranlant le cœur de leur public via contes et chants. Ils ne s'intéressent guère aux possessions matérielles et utilisent l'argent récolté lors de leurs prestations pour aider les nécessiteux.

Dogme

Laisse la musique divine guider tes pas dans la danse de la vie. L'art pour l'art. Tire la quintessence de tes représentations, que tu joues pour un roi ou pour un indigent. Respecte la nature car elle est la source de la vie. Finis toujours ta journée par un bon récit. Use de tes talents pour aider les nécessiteux.

Habbakuk

Abbuku le Pêcheur (elfes aquatiques), le Maître des Cieux (Balifor, Goodlond), le Phénix Bleu (Ergoth, Qualinesti, Silvanesti), le Roi Pêcheur, le Seigneur des Mers (Mithas)

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : le Dôme de la Création

Symbole : phénix bleu

Couleurs : bleu foncé et blanc

Symbole céleste : la constellation du Phénix Bleu

Alignement : neutre bon

Attributions : animaux, eau, passion

Adorateurs : rôdeurs, marins, druides, fermiers

Alignements des prêtres : CB, LB, NB

Domaines : Bien, Eau, Flore

Arme de prédilection : cimeterre (« Gouvernail du Roi-pêcheur »)

Vêtements préférés : robes bleu clair sans capuche pourvues d'une étole bleu foncé, *médaillon de la foi* en argent

Également connu sous le nom du Roi-Pêcheur auprès de ses adorateurs, Habbakuk créa tous les animaux terrestres et marins dont il est d'ailleurs à la tête. Rôdeurs et marins le vénèrent tout particulièrement et cherchent sa protection face à Zeboim, la déesse de la mer et des tempêtes. Il fait les animaux à son image. Il est aussi sauvage, impitoyable et cruel que le loup, aussi doux et timide que le lapin. Il incarne l'harmonie naturelle du prédateur et de la proie, et est aussi craint qu'aimé. Comme il personnifie le cycle éternel de la nature, Habbakuk est le symbole de la vie dans la mort tel que l'illustre le phénix.

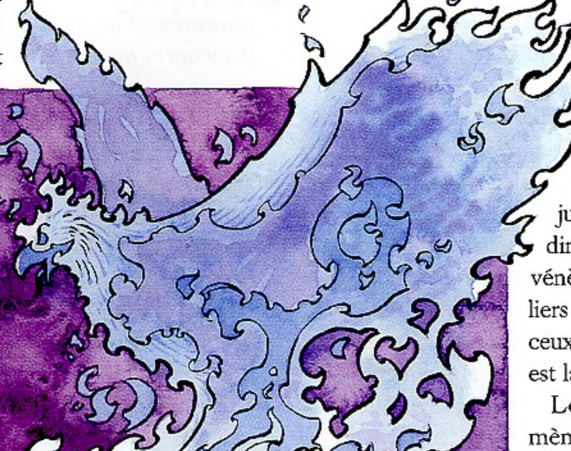
Son clergé est partagé entre prêtres et druides. Les premiers servent les besoins de la communauté en contribuant à la pêche et à la chasse, en prévenant les attaques des animaux et en veillant sur les troupeaux. Ils sont donc très respectés dans leur région. À l'inverse, les druides vivent généralement seuls, se retirant dans les forêts et préférant les sociétés animales à celles des hommes. Les autres clergés ont donc tendance à les prendre pour des barbares et des païens, même si les gens du peuple voient plus simplement en eux de vieux ermites séniles. Les druides n'ont pas peur d'affronter ceux qui désirent nuire à leurs protégés. Ils veillent donc sur leur contrée et châtient promptement tous ceux qui y pénètrent avec des intentions maléfiques. Ils comptent également parmi les premiers à aider les nécessiteux, même si leur manque de sociabilité les fait parfois passer pour des individus froids, farouches et brusques.

Tous les prêtres et druides de Habbakuk protègent la nature de ceux qui souhaitent la détruire ou l'exploiter. Au cours de son existence, un prêtre doit une fois au moins quitter ses amis et sa communauté pour parcourir le monde, n'emportant avec lui qu'un simple bâton de marche et ses vêtements. Ce voyage a pour but de le purifier et de lui enseigner les véritables us de la nature et de Habbakuk. Il s'achève lorsque le prêtre a rendu un service à son dieu (par exemple, en protégeant la nature d'une menace ou en lui rendant sa place là où elle avait disparu) ou lorsque ce dernier lui envoie un signe.

Les prêtres qui vivent au sein d'une communauté s'occupent des animaux sauvages et domestiques. Ils sont également chargés de prodiguer les soins et aident parfois les prêtres de Mishakal des environs. Ils

s'efforcent de passer une partie de leurs journées en pleine nature où ils se livrent à des prières. Si le prêtre est fidèle à sa foi, aucun animal ne lui fera de mal.

De leur côté, les druides participent rarement à la vie de la communauté. Ils veillent au bien-être de la région qu'ils protègent, plantent de jeunes arbres, nourrissent les animaux nouveau-nés, préviennent les incendies de forêt et aident les nécessiteux (du moins, ceux qui respectent la nature).



Les prêtres de Habbakuk ne sont pas véritablement organisés et ne répondent de leurs actes devant aucune hiérarchie. Ils apprennent les us de leur religion auprès d'un mentor ou de leur dieu en personne qui vient parfois à ceux qui le cherchent dans la foi et l'humilité.

Le jour sacré le plus important de cette Église est la Fête de la Mer. Instituée par le clergé de Habbakuk lors de la fondation de l'empire d'Ergoth, cette fête a lieu le treizième jour du cinquième mois de l'année. Il s'agit de l'un des rares jours saints fêtés par les Ergothiens. Pour ceux qui vivent non loin de la mer, ce jour est consacré à l'inauguration de nouveaux navires. En outre, de petites offrandes sont faites au Roi-Pêcheur dans le but de se protéger de Zeboim. Le point culminant de la journée prend la forme d'une grande régate à laquelle participent tous les navires présents. Le vainqueur est surnommé le « seigneur de la mer » et traité comme un invité d'honneur lors des réjouissances qui se tiennent en soirée.

Dogme

Vis en harmonie avec la nature et respecte toute chose vivante. Traite bien les animaux car ils constituent un don des dieux au monde. Ceux qui vivent en harmonie avec la nature sont proches des dieux. Ceux qui la spolient sont leurs ennemis. Sois toujours prêt à protéger la terre et les créatures dont tu as la responsabilité.

Kiri-Jolith

Corij (Ergoth), l'Empereur (Mithas), l'Épée de la Justice, Jolith (Kharolis/Tarsis), Kijo la Lame (Thorbardin), Krijol (elfes aquatiques), Qu'an le Guerrier (Uigan)

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : le Dôme de la Création

Symbole : une corne de bison, ou une hache d'armes accornée (Thorbardin, Kharolis)

Couleurs : marron et blanc

Symbole céleste : la constellation de la Tête de Bison

Alignement : loyal bon

Attributions : guerre, courage, honneur

Adorateurs : guerriers, chevaliers de l'Épée

Alignements des prêtres : LB, LN, NB

Domaines : Bien, Force, Guerre

Arme de prédilection : épée longue (« Défenseur Sacré »)

Vêtements préférés : armure d'écailles dorée et surcot brun, *médaillon de la foi* en cuivre

Kiri-Jolith est le dieu de la gloire, de l'honneur, de l'obédience, de la justice et de la guerre. Il est le fils aîné de Paladine et de Mishakal, et le frère jumeau de Habbakuk. Paladins et guerriers du Bien le vénèrent, tout comme les chevaliers solamniques, en particulier ceux de l'Ordre de l'Épée, dont il est la divinité tutélaire.

Les prêtres de Kiri-Jolith mènent la guerre au Mal et à la tyrannie. Du reste, ils s'entraînent chaque jour pour être prêts à les affronter. Leur Église est pourvue d'une organisation militaire, chaque prêtre et paladin sachant précisément la place qu'il occupe en son sein. Ils parlent souvent de leur foi, inspirant courage et honneur à leurs auditoires. Les prêtres rejoignent les rangs des chevaliers solamniques, le plus souvent au sein de l'Ordre de l'Épée.

Les prêtres de Kiri-Jolith organisent une cérémonie du nom du Jour de la Chasse au début de chaque saison. Ils passent leurs journées à réparer les torts et à aider les nécessiteux.

Dogme

Le Bien est une récompense en soi. Honneur et courage sont synonymes de vie. La lâcheté est à bannir. Combats si ta cause est juste. Ne bats pas en retraite tant qu'il reste un ennemi sur le champ de bataille.

Majere

Le Maître de l'Esprit, la Mante de la Rose (Qualinesti), Manthus (Ergoth), Matheri (Silvanesti, elfes aquatiques), Nadir le Pourvoyeur de Songes

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : le Dôme de la Création

Symbole : araignée de cuivre, rose (Qualinesti, Silvanesti), mante (Solamnie)

Couleurs : cuivre et rouge

Symbole céleste : la constellation de la Rose

Alignement : loyal bon

Attributions : discipline, loyauté

Adorateurs : moines, théologiens, érudits

Alignements des prêtres : LB, LN, NB

Domaines : Bien, Loi, Méditation

Arme de prédilection : coup à mains nues (« Discipline Miséricordieuse »)

Vêtements préférés : robe rouge ou cuivre, *médaillon de la foi* en cuivre

De tous les dieux, Majere est sans doute le plus proche du Très Haut. Il est celui qui saisit le mieux les desseins du monde et le déroulement des projets du Très Haut alors que Krynn progresse au fil du Fleuve du Temps. Bien que son culte soit modeste, ses prêtres n'en sont pas moins influents. En effet, les plus grands théologiens et enseignants de Krynn sont issus de leurs rangs et ses préceptes ont même influencé les autres clergés du Bien.

Les prêtres de Majere s'imposent une discipline austère mais très enrichissante. Faisant vœu de pauvreté, d'obéissance et de chasteté, ils se tournent vers l'illumination et la sainteté via autodiscipline et contemplation de la bonté. D'aucuns s'attachent aux arts martiaux de manière à apprendre à contrôler leur corps et leur esprit. Cependant, d'autres pratiquent ces mêmes arts martiaux avant d'acquérir et de répandre l'illumination, mais tous émettent le souhait de clarifier et de comprendre les doctrines des divinités du Bien. Bien qu'un grand nombre de prêtres de Majere parcourent le monde pour enseigner les us du Bien et contrer les mensonges et tentations du Mal, tous s'entraînent au sein d'un monastère. Tous les monastères d'une nation ou d'une région donnée sont placés sous l'autorité d'un grand abbé (ou d'une grande abbesse) qui gère généralement la maison de Majere la plus grande et la plus ancienne de sa juridiction. Les grands abbés ne rendent de comptes qu'au Prophète de Majere.

Le principal jour saint que célèbrent les disciples de Majere est la Nuit de la Mante. Les moines et prêtres du dieu passent cette nuit en jeûne, en chants ou en méditation. Les festivités commencent en début d'après-midi et durent jusqu'au lendemain midi. La nuit permet aux moines de renouer avec leur autodiscipline et d'initier les nouveaux disciples de l'ordre.

Parmi tous les dieux du Bien, Majere est le plus proche ami et conseiller de Paladine. Il lui indique habituellement la meilleure façon de servir la volonté du Très Haut. Les autres dieux écoutent ses préceptes et prophéties avec la plus grande attention. Zivilyn est en quelque sorte son rival. En effet, Majere enseigne à ses disciples à trouver l'illumination en observant la volonté du Très Haut alors que Zivilyn a bien évidemment une approche beaucoup plus neutre. Enfin, Majere s'oppose aux dieux du Mal et plus particulièrement à Chemosh.

Dogme

Toutes les âmes sont vouées à la sainteté et à la pureté. Cet appel est le plus puissant parmi ceux qui animent les mortels. Cherche la sainteté en triomphant du Mal et en ouvrant les bras au Bien. Maîtrise les fougueuses passions du corps et livre-toi à l'introspection pour découvrir tes forces et tes faiblesses. Ne recherche pas la gloire mais la joie éternelle de la lumière. Obéis à tes supérieurs et sois bons avec tes subordonnés. Prie encore et toujours, et cherche la vérité. Observe le monde qui t'entoure car tu découvriras la clef de la sainteté dans l'ordre de la Création. Aide ton prochain à se tourner vers la vertu dans l'exemple et l'enseignement, et non dans la force et la peur. Affronte le Mal avec ferveur mais sans haine. Fais montre de clémence quand tu le peux, mais sois dur si nécessaire. Aies la foi par-dessus tout. La création offre un ordre et un but, et tant que tu ne tourneras pas le dos à la bonté, ton existence aura son utilité.

Mishakal

La Dame au Flambeau (Solamnie), la Dame en Bleu (Balifor), la Guérisseuse du Foyer (Kharolis/Tarsis), l'Impératrice (Mithas), Ka-Mel-Sha, Ke-en (elfes aquatiques), la Main Guérisseuse, la Maîtresse des Cieux (Goodlond), Mesalax (Thorbardin), Meshal (Mur des Glaces), Mishas (Ergoth), la Porteuse de Lumière, Quenesti Pah (Silvanesti), la Reine Luminescente (Qualinesti)

Déesse supérieure

Plan d'origine : le Dôme de la Création

Symbole : symbole bleuté de l'infini

Couleurs : bleu ciel

Symbole céleste : la constellation de l'Infini

Alignement : neutre bon

Attributions : soins, miséricorde, fécondité, beauté

Adorateurs : guérisseurs, artistes, sages-femmes, érudits

Alignements des prêtres : CB, LB, NB

Domaines : Bien, Communauté*, Guérison, Protection

Arme de prédilection : bâton (« Coup Guérisseur »)

Vêtements préférés : robes bleu ciel, *médaillon de la foi* en argent

Mishakal est la main guérisseuse connue au travers de toute l'Ansalonie sous les titres de « Guérisseuse » et de « Pourvoyeuse de Lumière ». Elle est douce et pleine de compassion. Elle soigne les maux de toutes les créatures, quel que soit leur alignement, par l'intermédiaire des serviteurs dont elle dispose sur Krynn. Mais sa douceur ne saurait être assimilée à de la faiblesse car sa puissance touche les moindres recoins du monde. Elle est terrible quand elle se met en colère, surtout si les autres dieux du Bien se tiennent à ses côtés.

Les prêtres de Mishakal se doivent de soigner tous ceux qui leur demandent de l'aide, qu'ils soient bons, mauvais ou neutres. Bien que certains exigent alors une dîme (qui peut prendre des proportions démesurées dans le cas de créatures mauvaises), Mishakal leur interdit de refuser des soins à ceux qui ne peuvent se les payer. En effet, il leur faut œuvrer pour le bien de la communauté au sein de laquelle ils ont élu domicile.

Le clergé a un chef, l'Élu (il y en a un par génération), que sert un conseil de prêtres représentant les diverses régions d'Ansalonie. Les prêtres qui servent de petites communautés rendent des comptes à leur supérieur régional. Les prêtres de Mishakal voyagent énormément. Par exemple, un prêtre de Nidord, en Solamnie, parcourt l'ensemble de sa juridiction pour aider tous ceux qui vivent alentour.

Au moins une fois par an, les prêtres de Mishakal proclament le Jour Saint de leur déesse, qui coïncide habituellement avec la commémoration d'un événement important. La date varie selon la région. Le grand prêtre du temple local choisit les jours concernés. Les prêtres de Mishakal se chargent également des baptêmes et des naissances, bénissant les nouveau-nés et consacrant les noms choisis par les parents.

Mishakal est l'épouse et la conseillère de Paladine. Tous deux sont les parents des dieux jumeaux, Kiri-Jolith et Habbakuk, et de Solinari. Ses adorateurs s'opposent diamétralement aux serviteurs du dieu maléfique Morgion. En effet, ses disciples cherchent à propager épidémies et corruption, ce qui va à l'encontre des préceptes de la déesse.

Dogme

Soigne tous ceux qui en ont besoin, même s'ils sont tes ennemis. Chasse les maladies, débarrasse-toi de la pourriture et apporte la lumière à ceux qui vivent dans les ténèbres et l'ignorance. Soigne les terres meurtries, favorise l'harmonie et la paix, et offre ton aide à ceux qui en ont besoin, tout particulièrement s'ils ne peuvent s'en sortir seuls. Ne lève pas ton arme de colère, mais défends-toi et protège ceux dont la vie est en danger. Rends hommage aux morts qui mènent une vie meilleure, mais souviens-toi que ton devoir est de t'occuper de ceux que les défunts laissent derrière eux. Soulage leurs souffrances, panse leurs plaies, montre-leur de la compassion et apaise le chagrin qui pèse sur leur cœur.

Solinari

Le Disque d'Ivoire (Hylo), le Guide Céleste (Mithas), la Main du Pouvoir, l'Œil Divin (Thorbardin), l'Œil Pâle (Goodlond, Balifor), Solin (Ergoth)

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : le Dôme de la Création

Symbole : sphère ou cercle blanc

Couleurs : blanc ou argent

Symbole céleste : la lune blanche

Alignement : loyal bon

Attributions : magie, connaissances profanes

Adorateurs : magiciens (Robes Blanches)

Alignements des prêtres : LB, LN, NB

Domaines : aucun (ne confère pas de sorts divins)

Arme de prédilection : aucune

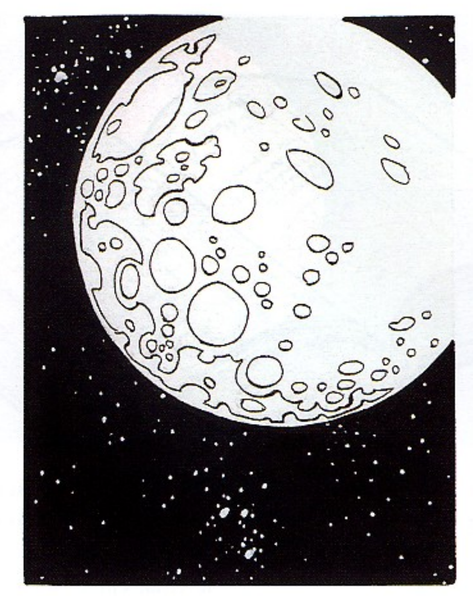
Vêtements préférés : robes blanches, bâton en bois pourvu d'une griffe de dragon dorée

Solinari représente la magie blanche et est la divinité tutélaire de toutes les Robes Blanches de Haute Sorcellerie. Son ambition principale est de répandre la magie dans tout le monde et d'attirer davantage de mages au sein de l'Ordre des Robes Blanches. Il œuvre en étroite collaboration avec ses cousins Lunitari et Nuitari pour protéger la magie et encourager sa pratique sur Krynn.

Contrairement aux autres dieux, Solinari ne dispose d'aucun clergé voué à son culte. Il est le dieu tutélaire des Robes Blanches de Haute Sorcellerie. Ses disciples apprennent que la magie est un don qui doit être partagé et utilisé au bénéfice de chacun. Les Robes Blanches accompagnent souvent les prêtres de Mishakal et de Paladine en expédition. Ils recherchent des bibliothèques et des objets magiques oubliés pour accroître leur somme de connaissances et répandre l'utilisation de la magie dans le monde. Ils viennent au secours de leur prochain quand on a besoin de magie ou de leur expertise.

Les disciples de Solinari ne respectent aucun jour saint, mais ils prêtent une attention particulière aux phases de la lune d'argent qui porte le nom de leur dieu et qui est le symbole des soins qu'il leur porte. La lune atteint son apogée tous les 36 jours, les pouvoirs

de ses disciples croissant lors de cette phase du cycle lunaire. La Nuit de l'Œil, un événement rare au cours duquel les trois lunes sont alignées, est un jour sacré pour tous les mages puisque leur puissance est alors à son faîte.



Solinari est le fils de Mishakal et de Paladine, et le frère cadet des dieux jumeaux, Kiri-Jolith et Habbakuk. Ses disciples s'opposent farouchement aux desseins des serviteurs de Nuitari, même si les deux camps coopèrent pour assurer la pérennité et le développement de la magie dans le monde.

Dogme

Consacre-toi à la magie. Développe l'utilisation de la magie dans le monde. Efforce-toi de promouvoir la bonté et les œuvres de charité. Mets-toi en quête de tous les types de savoir. Exploite ce que tu apprends pour rendre le monde meilleur et renforcer l'étude de la magie. Apprends la magie à ton prochain mais protège-la de ceux qui voudraient la voir disparaître.

Les dieux de la Neutralité

Voici les sept dieux de l'Équilibre.

Chislev

La Bête, la Dame des Bois (Mithas), Kisla la Mère des Créatures Marines (elfes aquatiques)
Déesse intermédiaire
Plan d'origine : le Val Dissimulé
Symbole : une plume marron, jaune et verte
Couleurs : marron, jaune et vert
Symbole céleste : la planète Chislev
Alignement : neutre
Attributions : nature, milieux sauvages, animaux
Adorateurs : druides, fermiers
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : Air, Faune, Flore, Terre
Arme de prédilection : épieu (« Protecteur Verdoyant »)
Vêtements préférés : robes brunes, capuche et guêtres vertes, *médaillon de la foi* en bois

Chislev est l'incarnation même de la nature. D'après les légendes, les saisons changent selon son humeur : son chagrin apporte l'automne, son désespoir l'hiver, son espoir le printemps et sa joie l'été. Elle sait se montrer aussi enragée que l'ouragan et aussi calme que la rosée. Quand on la courrouce, elle déchaîne toute la violence de la nature contre ceux qui l'ont offensée. Tous les animaux et les plantes de Krynn la vénèrent, tout comme de nombreuses races humanoïdes.

Son Église est principalement composée d'ermites et de druides vivant dans diverses forêts. Il existe quelques prêtres, qui vivent le plus souvent au sein de communautés agricoles. Bien que les prêtres des autres divinités les prennent parfois pour des païens, les druides de Chislev protègent les forêts et collines de ceux qui souhaitent leur nuire. Ils passent donc leurs journées à parcourir la région placée sous leurs soins, qui est parfois aussi petite qu'une mare ou aussi grande qu'une forêt, y corrigeant tous les déséquilibres qu'ils y rencontrent. Ils surveillent plus particulièrement les braconniers et les créatures qui posent des pièges illicitement. Leurs après-midi sont consacrés au soin des arbres et des plantes du domaine de leur déesse. Enfin, ils passent leurs nuits à prier et à dormir.

La journée du Déchirement est importante aux yeux des druides de Chislev car elle marque l'un des rares moments où ils quittent leur enclave et rendent visite aux communautés humaines pour bénir les semences afin que la récolte soit bonne. Ils sont alors les bienvenus, même si beaucoup de villageois se méfient d'eux. Les prêtres et druides de Chislev célèbrent tous les solstices et changements de saison, car ils reflètent la présence de leur déesse dans le monde.

Chislev et Zivilyn s'aiment profondément. Cependant, ils n'ont pas d'enfants. En effet, Chislev considère les animaux et les plantes comme ses enfants. Ses humeurs varient grandement, mais pas autant que celles de Zeboim qu'elle méprise par-dessus tout. L'inimitié qui existe entre les deux déesses remonte à la guerre de tous les Saints, lorsque Chislev contribua à vaincre la déesse de la mer. Chislev est l'alliée de Habbakuk et ses prêtres œuvrent à ses côtés pour que se rétablissent les régions meurtries par le feu ou la guerre. Elle s'oppose à Shinare car le travail qu'elle prône tant détruit l'environnement, mais leur différend est pour l'instant verbal. Elle méprise les disciples de Morgion car ils vénèrent corruption et pestilence.

Dogme

La nature n'a ni début ni fin. Son équilibre doit être préservé à tout prix. La nature doit être protégée et nourrie, et non asservie ou exploitée. La technologie et le progrès ont leur place, mais ils viennent bien après le véritable don que constitue la nature.

Gilean

L'Huis des Âmes, le Sage, le Vide
Dieu supérieur
Plan d'origine : le Val Dissimulé
Symbole : un livre ouvert
Couleurs : gris
Symbole céleste : la constellation du Livre des Âmes
Alignement : neutre
Attributions : équilibre, connaissances, apprentissage, liberté, vigilance
Adorateurs : scribes, historiens, professeurs
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : Connaissance, Libération*, Protection
Arme de prédilection : bâton (« Bâton du Sage »)
Vêtements préférés : robe à capuche grise, *médaillon de la foi* en argent

Frère de Paladine et de Takhisis, Gilean est le leader des divinités de la Neutralité, le gardien de *Tobril*, le livre de la connaissance et des vrais noms dans lequel le Très Haut consigna l'œuvre de la création. Généralement impassible et indifférent, Gilean observe, ne se mêlant des affaires des mortels que si l'ordre de la Création est remis en cause. Quand bien même, il défend le droit des mortels de choisir leur propre destinée.

Les prêtres de Gilean entreprennent généralement une carrière de scribe, de bibliothécaire ou d'historien. Dans ce rôle, il leur arrive de voyager, allant de lieu en lieu de manière à poursuivre leurs études. Cependant, certains sont sédentaires, consignant tous les événements importants qui se déroulent et partageant leurs connaissances avec leur communauté. Certains prêtres de Gilean exercent une profession d'enseignant ou de professeur dans une université ou quelque autre lieu d'apprentissage, où ils sont particulièrement prisés et respectés. Les prêtres itinérants s'aventurent souvent dans des régions dangereuses pour y retrouver des connaissances perdues. À leurs yeux, toute forme de savoir est sacrée. Aucun prêtre de Gilean n'a le droit de détruire un livre, quel que soit son contenu.

Les prêtres de Gilean prient le matin de manière à récupérer leurs sorts au lever du soleil. Le mois du Livre est la période la plus importante du culte. Elle n'est pax fixée selon le calendrier mais choisie par le prêtre. Ce dernier doit passer ce mois au service d'historiens ou d'archivistes, se consacrant à l'étude d'un domaine précis ou servant une bibliothèque en un lieu de savoir. Durant cette période, les prêtres ne sont pas payés pour les services qu'ils rendent (bien qu'ils puissent accepter une compensation prenant la forme du gîte et du couvert).

La constellation de Gilean se situe entre le Bien et le Mal, car il agit en qualité de médiateur entre les deux camps. Il s'efforce de maintenir la paix dans l'espoir d'épargner au monde une guerre qui pourrait sonner son glas ou détruire des sommes de connaissances. Il n'a qu'un enfant, Lunitari, qui était déjà adulte lorsqu'il lui donna naissance. Il rassembla les autres dieux neutres autour de lui depuis l'Au-delà. Ceux-ci l'aident à préserver l'ordre de la Création.

Dogme

Mets-toi en quête de connaissances car celles-ci ne viendront pas à toi. Fais montre de calme et de réflexion, et partage ton savoir. La connaissance transcende le Bien et le Mal, aussi ne sois pas l'esclave des Ténèbres ou l'obligé de la Lumière. Ne te pose pas en juge et n'utilise pas ton savoir pour faire pencher la balance d'un côté ou d'un autre, car le savoir ne relève ni du choix ni du jugement. Les émotions obscurcissent l'érudition. Efforce-toi d'être impartial. Sache que la vérité est insaisissable et la conviction éphémère, mais que le savoir est éternel. La quête de connaissances est sans fin. Consigne tout ce que tu sais tant que tu le peux. L'ignorance est le plus grand des ennemis.

Lunitari

La Chandelle de la Nuit (Thorbardin), Luin (Ergoth), l'Œil Rouge (Goodlond), la Vierge des Illusions (Mithas), la Vierge Voilée
Déesse intermédiaire
Plan d'origine : le Val Dissimulé
Symbole : sphère ou cercle rouge
Couleurs : rouge ou magenta
Symbole céleste : la lune rouge
Alignement : neutre
Attributions : magie, connaissances profanes
Adorateurs : magiciens (Robes Rouges)
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : aucun (ne confère pas de sorts divins)
Arme de prédilection : aucune
Vêtements préférés : robes rouges



Lunitari est la jeune vierge voilée de la mgie neutre et la divinité tutélaire des Robes Rouges de Haute Sorcellerie. À l'instar de ses cousins, les autres dieux de la magie, son ambition première est de faire progresser la cause de son art dans le monde.

Lunitari n'a pas de clergé. On l'honore et on la respecte au titre de divinité tutélaire des Robes Rouges. Ses disciples sont plus nombreux que ceux de Solinari et de Nuitari. Ils œuvrent de manière à renforcer la magie dans le monde et à préserver l'équilibre précaire qui existe entre la magie du Bien et du Mal.

Les Robes Rouges voient leur puissance croître et décliner selon les phases de la petite lune rouge, qui atteint son apogée une fois tous les 28 jours. Leur pouvoir est alors formidable. La Nuit de l'Œil est un événement rare au cours duquel les trois lunes sont alignées. La magie de Krynn est alors à son faîte et il s'agit du jour le plus sacré du calendrier aux yeux des magiciens de Haute Sorcellerie.

Lunitari est la fille de Gilean et serait née adulte de ses pensées. C'est une jeune femme vive, quelque peu taquine, qui use de sa magie pour créer des illusions destinées à amuser et à divertir. Elle cherche à maintenir l'équilibre entre les ambitions de ses cousins, Solinari et Nuitari, et s'oppose à tous les dieux qui menacent l'existence de la magie sur Krynn.

Dogme

Consacre-toi à la magie. Développe l'utilisation de la magie dans le monde. Œuvre à maintenir l'équilibre entre la magie du Bien et la magie du Mal, et encourage l'utilisation de la magie neutre. Apprends la magie à ton prochain s'il s'en montre digne.

Reorx

L'Enclume (Elian), la Forge, le Maître d'Armes (Mithas)

Dieu supérieur

Plan d'origine : le Val Dissimulé

Symbole : marteau de forgeron

Couleurs : gris ardoise et rouge

Symbole céleste : la planète Reorx

Alignement : neutre

Attributions : création, jeu, artisans, ingénierie

Adorateurs : nains, gnomes

Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB

Domaines : Eau, Feu, Forge*

Arme de prédilection : marteau de guerre (« Force de Reorx »)

Vêtements préférés : tabard gris ardoise seyant au travail de la forge, ou robe rouge (caractère formel)

Selon les gnomes et les nains, Reorx, le dieu de la forge, est le plus grand dieu du panthéon. Il est le dieu suprême des nains qui se considèrent comme ses élus (et ce, même si les gnomes se voient comme les « véritables élus de Reorx »). En fait, il aime autant ces deux races.

L'Église de Reorx est connue pour sa stabilité. Avec leur amour de l'organisation, les nains établissent au sein du clergé une hiérarchie stricte, le Maître des Étoiles étant leur leader. Tous les autres prêtres occupent une place précise au sein du culte. Dans un clan nain, le prêtre est presque aussi important que le baron. Surnommés les forgerons, les prêtres ont leur mot à dire dans tous les événements importants de la vie des nains, comme le baptême des enfants et les rites propres à l'entrée dans l'âge adulte. Les forgerons ont également le don de produire les meilleures épées des royaumes nains.

La branche gnome du culte n'est pas aussi influente, mais elle reste relativement importante. Les prêtres gnomes de Reorx travaillent main dans la main avec le clergé de Sirrion pour produire le métal nécessaire aux inventions de leur peuple.

Un forgeron nain est censé travailler à la forge du matin au soir, sauf s'il voyage (rien ne l'empêche alors de se munir d'une forge portable) ou s'il préside l'une des cérémonies de l'Église. Une fois son travail effectué, le prêtre prie de manière à recouvrer ses sorts.

Les prêtres gnomes travaillent à leur quête personnelle, qui est habituellement liée à l'Église. Ils prient également le soir.

Au cours de sa vie, un prêtre de Reorx doit créer un objet (arme, armure ou autre article en métal) rendant hommage à son dieu. Le prêtre doit faire cet objet (ou cette invention) de ses propres mains et lui conférer une qualité exceptionnelle. Cette œuvre demande souvent des années de travail.

Harnkeggerfest est une fête que les nains des

collines donnent en l'honneur des prêtres de Reorx. Durant cet événement qui prend la forme de réjouissances, les prêtres prononcent leurs vœux et discernent des récompenses. Le 19e jour de Mishakal est le jour le plus saint du culte de Reorx. Les forgerons de profession, que l'on révère toute la journée, en profitent pour créer des objets de belle facture. Du reste, nombre des prêtres choisissent précisément ce jour pour finir le projet de toute une vie. Harnkeggerfest est également fêté au mont Assez, où les gnomes exhibent à tous leurs nouvelles inventions. Ils appellent cet événement le « Jourpourmontrertouteslesinventionsmerveilleusesexécutéesdansl'annéeetenfintoutranger ».

Reorx œuvre aux côtés de Shinare, la déesse du commerce et du travail, pour dynamiser l'économie naine. Il offre aux gnomes l'inspiration pour qu'ils inventent de merveilleuses machines. Il ne tente pas directement de guider les kenders, mais il les adore et veille sur eux.

Dogme

La création n'est que beauté. Rien n'est plus beau que de créer un objet durable et la manière est aussi importante que le résultat. Ne reste pas à rien faire quand tu peux travailler. Rituels et formules éprouvés ne manquent pas d'intérêt, mais l'innovation est vitale. Quoi que tu fasses, dompte ton talent, honore tes pairs et savoure le résultat de ton travail.

Shinare

L'Ailée (contrées elfiques), la Balance (Mithas), la Liberté en Marche (Ergoth), Maître d'Argent (Thorbardin), la Victoire Ailée

Déesse intermédiaire

Plan d'origine : le Val Dissimulé

Symbole : aile de griffon

Couleurs : or, argent et marron

Symbole céleste : la planète Shinare

Alignement : loyal neutre

Attributions : richesse, commerce, voyage

Adorateurs : marchands, commerçants, nains

Alignements des prêtres : LN, N

Domaines : Chance, Loi, Voyage

Arme de prédilection : masse d'armes légère (« Bijou Délicieux »)

Vêtements préférés : robes élégantes, bijoux et or

Shinare est la « Victoire Ailée », la déesse de la richesse, du travail et du commerce. Les nains la vénèrent sous le nom de « Maître d'Argent », le dieu masculin du travail et de la richesse. Les disciples de la déesse sont des marchands, des mercenaires et des commerçants. Voleurs et roublards lui adressent parfois une prière, sans doute dans l'espoir qu'elle fasse preuve d'indulgence à leur égard.

Les prêtres de Shinare sont très assidus. Ils travaillent dur pour accumuler richesses et prestige, mais ils n'ont pas le droit de faire preuve de cupidité car il s'agit là d'un vice de Hiddukel. Il leur faut servir la communauté qui les accueille et ils comptent parmi les principaux fondateurs de nombreuses entreprises commerciales de Krynn. Ils sont respectés et admirés dans tout le monde en raison de la prospérité qu'ils offrent à leur communauté.

Les prêtres de Shinare n'ont pas le droit d'être en retard quant au paiement des impôts et de la dîme et ils ne fraudent jamais, payant toujours ce qu'ils doivent.

Certains prêtres voyagent, aidant les propriétaires de commerces de leurs conseils et de leur capital. Ces prêtres itinérants sont les bienvenus dans les villes et cités, car ils font office de courtiers de change et arbitrent les disputes entre marchands. Tous les prêtres de Shinare mènent une carrière commerciale tout en servant le clergé. Du reste, presque tous les consortiums et autres guildes d'Ansalonie bénéficient du parrainage et du soutien d'un tel prêtre.

Les membres du clergé de Shinare prient le soir de manière à récupérer leurs sorts. Le Jour de l'Audience est un événement saint du culte. Les prêtres y écoutent les gens leur expliquer leurs concepts commerciaux et investissent dans ceux qui leur paraissent lucratifs. La Semaine Dorée est une cérémonie tout aussi importante aux yeux du clergé. Durant cet événement, du 1er au 5e jour de Sirrion, les prêtres jeûnent et font l'inventaire de leurs richesses. Ils préparent l'année à venir et revoient leurs investissements. Il s'agit d'une cérémonie privée, mais le prêtre organise une grande réception à l'intention de ses amis et de ses employés lors du 5e jour.

Le compagnon de Shinare est Sirrion, le dieu du feu créateur. Si Shinare est pratique et pragmatique, Sirrion est un rêveur et un artiste. Chaque divinité complète donc l'autre. Bien que leur relation ne soit guère stable, ils œuvrent main dans la main pour que le monde soit prospère. La déesse apprécie Reorx en raison de leurs intérêts communs et parce qu'il existe un lien très fort entre artisans et marchands. L'ennemi juré de Shinare est Hiddukel, dont la cupidité et les pratiques commerciales douteuses donnent mauvaise réputation aux commerçants.

Dogme

Travail et commerce sont les voies des nantis. Travaille dur et tu seras récompensé. La cupidité te reprendra tout ce que tu as accumulé. La pauvreté est

synonyme d'un manque de travail. Ne tolère ni la paresse ni l'ignorance. Le monde offre opportunités et fortune aux individus ingénieux et travailleurs. Encourage ton prochain à développer son sens de l'entreprise et protège tes intérêts. Sois juste et honnête dans les affaires que tu mènes, car la perfidie conduit tout droit à la ruine. N'aies pas peur de la compétition car elle est la source de toute fortune.

Sirrion

L'Alchimiste, le Magicien (Mithas), le Maître de la Flamme, le Maître du Feu
Dieu intermédiaire
Plan d'origine : le Val Dissimulé
Symbole : feu multicolore
Couleurs : rouge et jaune vifs
Symbole céleste : la planète Sirrion
Alignement : chaotique neutre
Attributions : feu, force, soleil
Adorateurs : alchimistes, amants, guerriers
Alignements des prêtres : CM, CB, CN
Domaines : Chaos, Feu, Passion*
Arme de prédilection : fléau d'armes lourd (« Coup Ardent »)
Vêtements préférés : robes amples rouges et jaunes affichant le symbole de la flamme dorée et cuivrée

Sirrion est le dieu de la créativité et de la passion. Il sculpte le feu des âmes pour en faire de belles formes et contrôle tous les aspects physiques de la flamme, du soleil incandescent à la lueur vacillante d'une bougie. L'alchimie est son domaine car c'est l'art de la transformation, qui exploite souvent le feu purificateur. Sirrion déclenche des incendies de forêt afin de détruire les vieux arbres et de laisser la place à de jeunes plants. Il brûle ceux qui jouent avec le feu pour leur apprendre à le respecter. Lorsqu'un incendie est incontrôlable, c'est qu'il relève du domaine de Sargonnas, le dieu des volcans et de la destruction.



Sirrion se moque bien de savoir si des mortels lui vouent un culte, mais le pouvoir et la beauté du feu en attirent beaucoup à lui. Il rejette ceux qui veulent uniquement son pouvoir, mais accepte ceux qui l'aiment pour sa beauté. Il ne procède au recrutement actif de disciples que lorsque la déesse des richesses matérielles, Shinare, sa compagne, semble prendre l'avantage sur lui. Sirrion est pris de passions fougueuses et se consume lentement. Ses prêtres sont évidemment de nature passionnée, mais très lunatiques.

Un prêtre de Sirrion doit entretenir une flamme permanente dans sa demeure ou son temple. Le matin, il prie et recouvre ses sorts devant l'âtre. Chaque jour, il doit sculpter son feu intérieur de manière à lui offrir une nouvelle forme. L'après-midi, le prêtre nourrit les foyers communaux, comme ceux des forgerons, des tavernes et autres lieux publics. Le soir, plus particulièrement dans les petites villes, le prêtre allume parfois un grand feu de joie, usant de ses pouvoirs pour que les flammes dansent et changent de couleur, de manière à amuser les enfants et à leur donner une leçon quant à leurs feux intérieurs.

Les prêtres de Sirrion sont également des soldats du feu. Quand un incendie se déclare dans un édifice ou une forêt, ils utilisent leurs sorts pour tenter de le maîtriser. Ils se servent également du feu pour ratiboiser et laisser la place au neuf. Cela met parfois les fidèles de Sirrion en conflit avec ceux qui voient le feu comme une force destructive.

Lors du Jour Éternel, les prêtres de Sirrion renouvellent les sorts qui entretiennent la flamme éternelle. Solstices et équinoxes sont des jours saints et de tolérance attentive. Ce sont les seuls jours où ils relâchent le contrôle de leurs feux, sans quoi les humeurs changeantes de Sirrion risquent d'en faire des armes destructrices.

Comme Sirrion est le dieu de la passion, les amants font souvent des présents à ses prêtres pour qu'ils nourrissent le feu de leur amour.

Sirrion est le compagnon de Shinare, la déesse du travail et de la richesse, et leur relation est passionnée. Shinare fait montre d'opportunisme et de pragmatisme, alors que Sirrion est un artiste. Malgré cela, leur amour est sincère et profond.



Dogme

Le feu est la vie, le feu est la mort. Le feu est honnête. Le feu ne fait pas de distinctions. Le feu est l'instrument du changement. Le feu est un outil extraordinaire et utile. Débarrasse les gens de leur peur du feu et enseigne-leur toutes les bonnes choses qu'il peut leur apporter. Modèle la flamme pour qu'elle offre lumière et chaleur au monde. Ne perds jamais le contrôle d'un feu, car toute

flamme qui brûle doit avoir un but. Cherche le feu en toi et en ton prochain.

Zivilyn

L'Arbre du Monde, l'Arbre de la Vie, le Sourcier de la Sagesse (Mithas)
Dieu intermédiaire
Plan d'origine : le Val Dissimulé
Symbole : un grand arbre tout de vert et d'or
Couleurs : vert et or
Symbole céleste : la planète Zivilyn
Alignement : neutre
Attributions : sagesse, prémonitions, prophéties
Adorateurs : philosophes, médiateurs
Alignements des prêtres : CN, LN, N, NM, NB
Domaines : Connaissance, Intuition*, Méditation*
Arme de prédilection : bâton (« Canne d'Illumination »)
Vêtements préférés : simple robe vert mousse, sans capuche, *médaillon de la foi* en or

Zivilyn est le dieu de la sagesse, « l'Arbre de la Vie », le détenteur de toute l'intuition de l'univers. Ses branches atteignent tout lieu et tout temps du passé et de l'avenir. En effet, l'espace et le temps n'ont aucun secret pour lui et il existe simultanément partout. Ses royaumes sont la conscience, l'équilibre et l'entendement.

Zivilyn est calme, confiant et sûr de lui. Il ne rage ni ne peste jamais. Il est le plus sage des dieux.

Il apprend à ses disciples que la sagesse transcende le Bien et le Mal et constitue une force en soi. Il exige de ses prêtres qu'ils reconnaissent que la sagesse vient avec l'âge. Ainsi, plus un prêtre est vieux, plus sa place est importante au sein de la hiérarchie. Le Maître des Étoiles, le grand prêtre de l'ordre, est désigné par le dieu en personne et bénéficie d'immenses pouvoirs d'illumination. Les prêtres de Zivilyn sont les conseillers, les médiateurs, les philosophes et les diplomates de leur communauté. Ils facilitent l'enseignement plutôt qu'ils ne le prodiguent. Là où l'on manque de prêtres de Paladine, ceux de Zivilyn jouent un rôle officiel lors des procès.

Pour recouvrer leurs sorts, les prêtres de Zivilyn prient le soir, après manger, et méditent quant aux événements de la journée. Le Jour de la Réflexion, le 25e jour de Mishakal, est très important à leurs yeux. La journée débute dans le jeûne, un cantique étant donné en l'honneur du dieu. À midi, les prêtres se mettent en route et passent le reste de la journée seuls à méditer.

Zivilyn œuvre conjointement avec sa compagne Chislev pour préserver l'équilibre dans le monde de Krynn. Il est le plus proche conseiller de Gilean, car sagesse et savoir marchent de concert. En outre, la nature froide et distante de Gilean requiert la tempérance apaisante de la compréhension compatissante de Zivilyn. Ce dernier s'oppose à la haine dévorante de divinités comme Sargonnas et Takhisis, ainsi qu'aux ambitions martiales de Kiri-Jolith, mais il ne compte aucun dieu parmi ses ennemis.

Dogme

La sagesse est intemporelle. Agis une fois toutes tes alternatives étudiées. Prends conscience de la place que tu occupes au sein de l'univers. Libère-toi de toute influence matérielle. Recherche le discernement, pas les faits, car le savoir est faillible là où la sagesse ne l'est pas. Ne choisis pas ton camp en cas de guerre ou de conflit. Conseille ceux qui recherchent la paix. Toute sagesse vient de l'intérieur. La sagesse ne s'apprend ni ne s'emprunte et ne connaît que l'équilibre. Le temps et l'espace ne font qu'un dans l'équilibre. Sois en paix avec la nature car elle est le berceau de la sagesse, et sois en paix avec toi-même car tu es le réceptacle de celle-ci.

Les dieux du Mal

Voici les six divinités du Mal. Takhisis n'apparaît pas car elle périt à la fin de la guerre des Âmes.

Chemosh

Æleth (Ergoth), Chemos Jotun (Mur des Glaces), Dron des Profondeurs (Tarsis), Khemax (Thorbardin), Orkrust (hobgobelins), le Seigneur de la Mort, le Seigneur des Non-Morts (Mithas)
Dieu intermédiaire
Plan d'origine : les Abysses
Symbole : crâne jauni
Couleurs : noir et jaune pâle
Symbole céleste : la constellation du Crâne Jaune du Capricorne
Alignement : neutre mauvais
Attributions : mort, morts-vivants, meurtre
Adorateurs : sectaires déments, nécromanciens
Alignements des prêtres : CM, LM, NM
Domaines : Duperie, Mal, Mort
Arme de prédilection : serpe (« Moissonneuse d'Âmes »)
Vêtements préférés : robe noire, masque en forme de crâne blanc, *médaillon de la foi* en os

Comptant parmi les premiers à avoir rejoint la Reine des Ténèbres lors de sa rébellion contre le Très Haut et l'ordre de la Création, Chemosh est le père et le suzerain des morts-vivants. Il anime les cadavres et emprisonne les âmes en promettant aux mortels la « vie » éternelle, les condamnant en réalité à mener une existence horrible lorsqu'il en fait ses esclaves morts-vivants.

Les préceptes que Chemosh enseigne aux mortels prennent la forme de mensonges complexes visant à les faire basculer dans son camp et à se faire passer pour un dieu bienveillant dans un monde livré à la cruauté. Le dogme qu'observent ses disciples (et parfois ses prêtres) ne reflète pas nécessairement ses

véritables opinions car les croyances qu'il met en avant ont pour unique dessein de tromper les mortels et de les faire passer sous son giron.

Les prêtres de Chemosh cherchent à saper le travail des ordres du Bien, à détourner les mortels de la vie pour leur offrir une parodie de celle-ci orchestrée par le Seigneur de la Mort. La plupart des disciples de Chemosh œuvrent dans le plus grand secret, élargissant leurs rangs par l'intermédiaire de fausses promesses d'immortalité. Cette discrétion permanente explique que l'Église de Chemosh ne présente aucune autorité centrale. Nombre de prêtres conservent leur place des générations durant, usant de leurs pouvoirs pour s'accrocher à leurs responsabilités dans la mort en se transformant en liches ou autres créatures terrifiantes.

Le clergé de Chemosh célèbre un rituel sacré au cours du solstice d'automne, les prêtres demandant à leur maître de préserver leur corps de l'hiver éternel qu'est la mort. Les nouveaux adorateurs sont généralement consacrés à leur noir maître durant cette huit, s'offrant à Chemosh en échange de ce qu'on leur a présenté comme une alternative à l'oubli. Les rituels de « renaissance » ont lieu toute l'année, les prêtres animant alors des cadavres pour accroître la puissance de leur dieu.

Chemosh sert la Reine des Ténèbres et ses serviteurs coopèrent habituellement avec les prêtres et disciples de Takhisis. Chemosh nourrit une haine particulière à l'encontre de Majere, qui incarne la foi, la discipline et la vertu selon les us du Très Haut.

Dogme

Le monde naquit du Chaos, qui n'a aucun dessein arrêté. Les mortels n'ont pas d'âme. La chair est tout ce qui importe. La mort est la porte de l'oubli. Les dieux du Bien trompent leurs adorateurs et les asservissent en leur promettant la vie après la mort. La récompense de ceux qui servent Chemosh est la vie éternelle.

Hiddukel

Hitax le Flétri (Thorbardin), M'Fistos (Istar), le Prince des Faux-Semblants, le Traître (Mithas), Usk-Do (hobgobelins)

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : les Abysses

Symbole : balance brisée

Couleurs : rouge et os

Symbole céleste : la constellation de la Balance Brisée

Alignement : chaotique mauvais

Attributions : richesse, voleurs, mensonges

Adorateurs : marchands malhonnêtes, voleurs

Alignements des prêtres : CM, CN, NM

Domaines : Duperie, Mal, Tromperie*

Arme de prédilection : dague (« Dard Vengeur »)

Vêtements préférés : robe de soie rouge aux manches couleur os

Hiddukel, le dieu des biens mal acquis et des marchés de dupe, est la divinité tutélaire des voleurs et des marchands malhonnêtes. Négociateur avisé, il ne vit que par cupidité. C'est le seul dieu qui marchandait avec Takhisis et qui s'en sortait haut la main. Hiddukel est en quête permanente de nouveaux pactes qui offrent richesses en échange d'une âme. Bien que ce soit un individu calculateur et rapace, Hiddukel prend souvent la forme d'un marchand servile et gauche. Ceux qui commettent l'erreur de traiter avec lui assouvissent leurs plus chers désirs dans un premier temps, mais ils finissent toujours dans la misère.

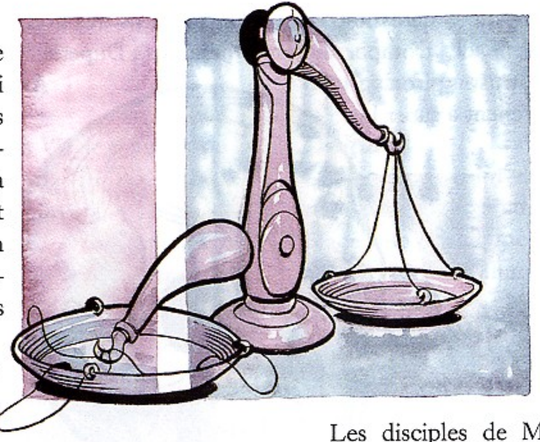
Très peu de gens deviennent les prêtres de Hiddukel de leur plein gré. En général, le dieu se joue de ces individus pour qu'ils rejoignent les rangs de son clergé. Il accorde une grande valeur à ses prêtres les plus perfides, même si cela se retourne parfois contre lui. Ses disciples ont pour ordre de s'enrichir par tous les moyens possibles et cherchent à tirer le maximum de profits de tous les marchés qu'ils concluent. Ses prêtres agissent en secret, sous couvert d'affaires légales. Les grandes villes abritent souvent des cellules clandestines d'adorateurs. Les prêtres de Hiddukel mènent généralement une double vie, faisant figure de membres respectés de leur communauté le jour et menant les affaires illégales la nuit. L'Église n'est pas véritablement organisée. Hormis le Maître de la Nuit, chaque prêtre travaille pour son propre compte, œuvrant et complotant sans cesse pour prendre la place du chef religieux du culte.

Les prêtres de Hiddukel prient et recouvrent leurs sorts à l'aube. La cérémonie la plus importante de l'Église est le Jour des Âmes Troquées. Chaque année, les prêtres dressent la liste de ceux qu'ils ont corrompus ou conduits à la ruine. Dans le cas contraire, il leur faut affronter le courroux de leur dieu.

Hiddukel est l'ennemi de Shinare et l'on retrouve la haine réciproque qu'ils se vouent parmi leurs disciples. Le Prince des Faux-Semblants récompense, en esclaves et en richesses, les disciples qui tuent des prêtres et détruisent des temples de Shinare. Il s'oppose à Reorx, mais c'est un lâche, et il ne prend jamais le risque de courroucer l'irascible dieu des nains.

Dogme

La cupidité est la force motrice du monde. Ceux qui nient aimer l'argent sont des menteurs. Rien n'a davantage d'importance que la richesse. Quels que soient ceux qui se dressent en travers de ton chemin, accumule des richesses. Les mensonges donnent un sens à la vérité. Évente les désirs de ton prochain et tu détiendras la clef de son âme.



Morgion

Anthrax le Capricorne (hobgobelins), le Bubon (Mithas), Gormion (Tarsis), H'rar (Ergoth, Istar), Morgax le Maître des Rouilles (Thorbardin), Morgi (Mur des Glaces), le Noir Aquilon

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : les Abysses

Symbole : capuche dissimulant deux yeux rouges

Couleurs : marron foncé et noir

Symbole céleste : la constellation du Capuchon Maladif

Alignement : neutre mauvais

Attributions : maladies, organisation, souffrance

Adorateurs : sectaires déments

Alignements des prêtres : CM, LM, NM

Domaines : Destruction, Mal, Pestilence*

Arme de prédilection : fléau d'armes lourd (« Épidémie »)

Vêtements préférés : robe grise et ample à capuche

Dieu de la pestilence, de la pourriture et des maladies, Morgion est redouté de presque toutes les races humanoïdes. Les rares individus qui le vénèrent sont pourchassés et mènent toujours leur culte dans le plus grand secret. Même les autres dieux du Mal refusent de s'associer à lui. Morgion se nourrit de la peur et exploite les ravages de la maladie pour répandre la terreur parmi les humains. Il daigne rarement s'adresser à ses prêtres préférant œuvrer dans le secret le plus total.



Morgion vit dans une tour de bronze située à la lisière des Abysses. Il ne la quitte jamais et ne révèle pas davantage ses projets, pas même à ceux qui sont chargés de les mener à bien. Il s'entoure d'une foule d'esprits maladifs et ressemble à un humanoïde asexué en putréfaction doté d'une tête de bouc.

L'Église de Morgion est composée d'esclaves. Il attend jusqu'à ce que la maladie ait prise sur quelqu'un puis propose un marché à la malheureuse victime : la guérison en échange d'une servitude à vie. Ceux qui acceptent sont soignés, mais le prix à payer est bien souvent insupportable. Ils sont alors chargés de transmettre des maladies à d'autres personnes afin que Morgion acquière davantage de serviteurs.

Les disciples de Morgion se réunissent sous la forme de petites cellules, généralement composées de deux ou trois prêtres, dont la vocation est de transmettre maladies et souffrances à tous ceux dont ils croisent le chemin. On les retrouve partout, dans les grandes villes et les hameaux, chez les elfes et sur les îles des minotaures. Ils doivent œuvrer dans le secret car leur existence est en péril quand on découvre leur existence. Par-dessus tout, ils ont peur des prêtres de Mishakal, leurs ennemis jurés.

Les disciples de Morgion ont également pour rôle d'étudier et de créer des poisons. Chacun dispose généralement chez lui d'un petit laboratoire d'alchimiste consacré à la création de nouveaux poisons, les plus virulents possibles. Ils sont particulièrement efficaces dès qu'il s'agit d'en créer qui reproduisent les effets de maladies. Le Maître de la Nuit, le chef religieux du culte, est capable de créer des poisons plus puissants encore, comme la peste écarlate. Chaque prêtre porte au moins trois doses d'un poison sous forme de poussière dont il peut se servir contre ses ennemis. Les prêtres de Morgion prient et récupèrent leurs sorts au plus fort de la nuit.

En raison du secret dont elle s'entoure, l'Église ne présente ni jours sacrés ni célébrations religieuses. L'anéantissement d'un ennemi de valeur est un événement important, mais pas suffisamment pour justifier d'une cérémonie particulière.

Dogme

La maladie engendre la peur. La peur est la clef du pouvoir. Propage la maladie et récolte le fruit de ton travail.

Nuitari

L'Impie (Thorbardin), la Main Noire (Balifor), l'Ombre Dévorante, Ténèbres (Elian), le Voleur de la Nuit (Mithas)

Dieu intermédiaire

Plan d'origine : les Abysses

Symbole : sphère ou cercle noir

Couleurs : noir

Symbole céleste : la lune noire

Alignement : loyal mauvais

Attributions : magie, connaissances profanes
Adorateurs : magiciens (Robes Noires)
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : aucun (ne confère pas de sorts divins)
Arme de prédilection : aucune
Vêtements préférés : habit à capuche en satin noir, cape en velours noir

Cousin de Lunitari et de Solinari, Nuitari est l'obscurité dévorante, la divinité tutélaire des Robes Noires de Haute Sorcellerie. À l'instar de ses cousins, sa principale ambition est de répandre l'utilisation de la magie, noire de préférence, dans le monde. Nuitari œuvre également dans le but d'attirer davantage de mages au sein de l'Ordre des Robes Noires.

Nuitari n'a pas de clergé. Il est simplement le dieu tutélaire des Robes Noires et les mène sur la voie de la magie. Ses disciples apprennent que la magie est de nature réservée et qu'il faut toujours en convoiter la puissance. Ceux qui en usent pour accroître leur pouvoir sont généralement séduits par Nuitari, qui leur promet qu'ils acquerront la puissance beaucoup plus rapidement s'ils le vénèrent plutôt que de se tourner vers Solinari ou la prudente Lunitari.

Les Robes Noires n'observent aucun jour sacré, mais ils attendent avec plaisir la phase haute de la lune noire qui a lieu tous les 8 jours. À ce moment, leur puissance est à son apogée. Les disciples de Nuitari attendent la Nuit de l'Œil avec impatience car la puissance magique de Krynn atteint son apogée en cette nuit. Les Robes Noires peuvent alors faire un usage maximal de leurs sorts. Pour ceux qui ne le vénèrent pas, la lune noire de Nuitari n'est qu'un vide dans les étoiles. Pour ses disciples, le noir rayonnement de Nuitari est plus lumineux que celui des deux autres lunes.

Nuitari est le fils de Sargonnas et de Takhisis et le frère jumeau de Zeboim, la déesse de la mer. Il déteste son père, qui n'apprécie guère la magie et ceux qui l'utilisent. Il ne faisait pas davantage confiance à sa mère, Takhisis, qu'il soupçonnait de vouloir subvertir ses disciples en les persuadant de la vénérer. Les mages de Nuitari s'opposent aux desseins des adorateurs de Solinari, mais ils mettent les différends qui les opposent de côté et œuvrent de concert quand l'existence même de la magie est menacée.

Dogme

Sers la magie et sers-moi. La magie est synonyme de pouvoir. Préserve son secret et assure sa pérennité.

Sargonnas

Argon (Istar, Ergoth), Gonnas l'Entêté (Mur des Glaces), Kinis (Qualinesti), Kinthalas (Silvanesti), Misal-Lasim (Tarsis), le Porteur de Flammes (Hylo), Sargas (Mithas), Sargonx l'Écrasant (Thorbardin)
Dieu supérieur
Plan d'origine : les Abysses
Symbole : condor rouge stylisé
Couleurs : rouge et noir
Symbole céleste : la constellation du Condor
Alignement : loyal mauvais
Attributions : vengeance, conquête, force, rage
Adorateurs : minotaures, chasseurs de primes, guerriers
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : Feu, Guerre, Loi, Mal
Arme de prédilection : grande hache (« Furie »)
Vêtements préférés : robe noire à manches rouges

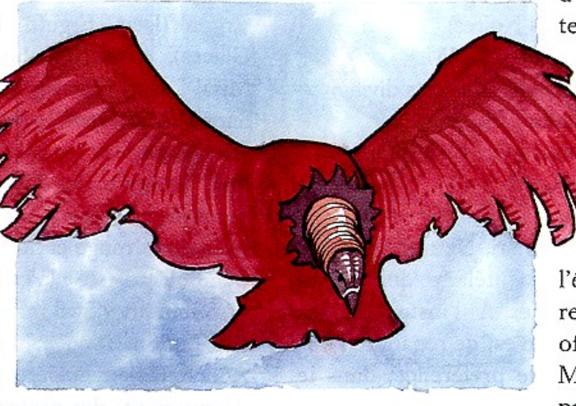
Sargonnas constitue un véritable mystère aux yeux des peuples d'Ansalonie, rôle qu'il cultive à merveille. En effet, ce dieu obscur préfère œuvrer seul et dans l'isolement. Bien qu'il soit parfois obligé de s'allier à eux, il ne se sent pas lié aux autres dieux du Mal. Il méprise les dieux du Bien, à l'exception de Kiri-Jolith pour lequel il éprouve du respect malgré tout. Sargonnas est un dieu courroucé, belliqueux et perfide qui exige une obéissance aveugle de ceux qui le servent.

Les minotaures sont ses disciples les plus dévoués et ils le vénèrent par-dessus toutes les autres divinités. Du reste, ils l'appellent Sargas et sont persuadés qu'il a l'apparence d'un minotaure. À leurs yeux, Sargas symbolise la puissance acquise au travers de la force brute et entretenue dans l'honneur. Les minotaures méprisent les humains et autres créatures qui prétendent vénérer Sargonnas, refusant le plus souvent d'admettre que ce dieu et Sargas ne font qu'un.

Si l'on fait exception des minotaures, la plupart des adorateurs de Sargonnas le voient comme le dieu de la vengeance. Les individus auxquels on a fait du tort recherchent souvent ses prêtres afin qu'ils les vengent de ceux qui leur ont nui. Cela explique que de nombreux chasseurs de primes le vénèrent.

Le 1er Argon est le jour le plus sacré aux yeux du clergé. En effet, les minotaures devinrent les élus en ce jour et se révoltèrent contre les nains de Kal-Thax qui les avaient asservis, massacrant alors tout les membres de cette communauté. Bien que les minotaures soient à l'origine de ce jour saint, les autres adorateurs de Sargonnas l'observent également dans le sens où il rappelle à tous que la force fait loi.

Sargonnas était l'époux de Takhisis, même si tous deux vivaient séparément. Leurs enfants sont Zeboim et Nuitari.



Dogme

Venge-toi de ceux qui t'ont nui. Les faibles n'ont pas leur place dans la société. La force est synonyme de pouvoir. On acquiert le pouvoir au travers de la force et on le conserve en faisant montre d'honneur. Terrasse ceux qui osent te trahir. Ne fais jamais montre de clémence car celle-ci déshonore ton ennemi et ta personne.

Zeboim

Le Maelström (Mithas), la Mer Noire, Rann (Ergoth), la Reine des Mers, Zebir Jotun (Mur des Glaces), Zura le Maelström (elfes aquatiques), Zyr (Tarsis)

Déesse intermédiaire

Plan d'origine : les Abysses

Symbole : carapace de tortue

Couleurs : vert et rouge

Symbole céleste : la constellation de la Tortue-Dragon

Alignement : chaotique mauvais

Attributions : mer, tempêtes, jalousie

Adorateurs : marins, pirates, druides maléfiques

Alignements des prêtres : CM, CN, NM

Domaines : Chaos, Eau, Mal, Tempête*

Arme de prédilection : trident (« Triade »)

Vêtements préférés : robe qu'il est facile d'ôter arborant le motif de la mer

Méconnue des habitants du continent et redoutée de ceux qui sillonnent les océans, Zeboim est la déesse de la mer et des tempêtes. Lunatique et capricieuse, elle est parfois prise de crises de rage qui déchaînent les flots et envoient les navires par le fond. Cependant, elle est frivole et les marins savent comment l'apaiser en lui faisant des offrandes. Elle représente la nature insouciante et agitée de la mer, mais elle connaît également de courts moments de tranquillité.



Les prêtres de Zeboim présentent la nature duale de leur déesse. Ils ne craignent pas de recourir au chantage, effrayant les marins et autres propriétaires de navires pour qu'ils leur payent une dîme un échange de l'assurance d'un voyage paisible. Sur terre, les prêtres de Zeboim prennent un bain rituel à l'aube, quel que soit le temps, priant et recouvrant leurs sorts. À bord d'un navire, ils sont les bienvenus parmi l'équipage, menant les prières des marins et faisant des offrandes à la Reine des Mers. Dans ce cas, ils prient au coucher du soleil.

La Part de la Reine des Mers est une cérémonie extraordinaire qui se déroule tous les huit mois, lorsque la lune Solinari est pleine. Lors de cet événement, le prêtre sacrifie l'ensemble de ses richesses à la Reine des Mers. Si cette dernière est satisfaite, la plupart des objets flotteront. Dans le cas contraire, le prêtre ne les reverra jamais.

Dans la région du Nordmaar et de la mer de Sang, le jour le plus sacré du culte a lieu lors de violentes tempêtes et de cyclones. Les prêtres se rassemblent alors sur la côte pour faire des sacrifices à la gloire de la Reine des Mers afin qu'elle protège tous ceux qui vivent en mer ou sur le littoral.

Zeboim ne s'intéresse guère aux autres dieux, à la seule exception de Habbakuk, qui domine toutes les créatures des profondeurs, un royaume sur lequel Zeboim aimerait régner seule. Tous deux se détestent et se mènent une guerre permanente qui serait à l'origine des vagues qui s'écrasent sans cesse sur les côtes.

Zeboim est nuancée à l'égard de son père, Sargonnas, le courtisant parfois pour obtenir ses faveurs et celles de marins minotaures, qui la vénèrent, ou le rejetant et condamnant ses disciples qui évoluent sur les flots. Cependant, Zeboim prit toujours soin de ne pas mettre de bâton dans les roues de sa mère, Takhisis, du moins pas avant la mort d'Ariakan, lorsqu'elle commença à se poser des questions quant à l'engagement de sa génitrice dans la guerre contre le Chaos.

Dogme

Les gens respectent et craignent la violence. Un marin n'est en sécurité que si la Reine de la Mer le veut bien. Ainsi, tu dois la vénérer et lui offrir nombre de présents. La mer finit par reprendre ce qui est sien et toutes les terres seront un jour submergées par la puissance de Zeboim. Adore-la ou sois emporté par la tempête.

L'Unique et la guerre des Âmes

Au cours du Cinquième Âge, une nouvelle religion apparut et se répandit comme une traînée de poudre dans toute l'Ansalonie. Œuvrant au nom de l'Unique, une jeune femme du nom de Mina accomplit des miracles, procédant à de véritables guérisons et terrassant plusieurs des seigneurs dragons.

Les peuples d'Ansalonie, qui vivaient depuis longtemps sous le joug des seigneurs dragons, ne voulaient plus croire en quoi que ce soit, un peu comme lors des années noires du Cataclysme. Cependant, le prophète du nouveau dieu faisait des miracles et attira ainsi de nombreux disciples, parmi lesquels les elfes du Silvanesti. En usant de ses pouvoirs pour lever le Bouclier qui tuait lentement les elfes et en provoquant la mort du dragon Cyan de Pestemort, Mina parvint à se jouer d'eux. Ils firent tout naturellement d'elle leur sauveur.

En réalité, elle venait de sonner leur glas. Bien que nul ne le sût, l'Unique n'était personne d'autre que Takhisis, la Reine des Ténèbres.

Aidée par la puissance des défunts esprits qu'elle avait piégés sur Krynn, Takhisis organisait son retour. Elle restait la seule divinité au monde et tout ce qu'elle pouvait craindre était la puissance des seigneurs dragons. Elle allait donc remporter la guerre des Âmes car plus personne ne pouvait s'opposer à elle, du moins le croyait-elle.

Un être surgit avec le pouvoir de déjouer les plans de la Reine des Ténèbres. Le kender Tasslehoff activa l'*artefact à voyager dans le temps* juste avant d'être terrassé par le Chaos, dans la ferme intention de prendre la parole aux obsèques de son ami Caramon Majere. Le kender manqua sa destination et se retrouva dans le futur alternatif créé par la disparition du monde. Son arrivée réveilla des forces qui tentèrent finalement d'arrêter Takhisis et révélèrent la vérité au monde entier.

Pendant ce temps, avec l'aide de Raistlin Majere, les dieux parvinrent à retrouver le monde. Ils tinrent un conseil afin de décider ce qu'il devait advenir de Takhisis. Ils décidèrent donc de punir la Reine des Ténèbres qui avait asservi mortels et esprits. Puisqu'elle avait enfreint les règles et brisé l'équilibre, ils prononcèrent le Jugement du Livre. Elle devint une simple mortelle et fut tuée peu après. Afin de préserver l'équilibre, Paladine renonça alors à son statut divin.

Reste maintenant à voir quelle forme prendra l'avenir de Krynn en cette Ère des Mortels, qui tire son nom du sacrifice d'un dieu et de la mort d'un autre.

Le culte des faux dieux

On dit que la nature abhorre le vide. Rien ne saurait davantage illustrer ce fait que les cultes des nombreux faux dieux qui apparurent après le Premier Cataclysme. Lorsque les dieux disparurent, ils ne répondirent évidemment plus aux prières qu'on leur adressait. Pour combler le vide qu'ils laissèrent derrière eux, les gens se mirent en quête de nouveaux dieux (ou de concepts apparentés à ceux-ci).

L'une de ces religions les plus répandues était le mouvement des Questeurs. Fondés par un groupe d'anciens prêtres, leur but initial était simplement d'aider les gens au cours des années noires qui suivirent le Premier Cataclysme. Ils parcoururent différentes contrées en quête du moindre signe de puissance divine. Ne trouvant rien, les autorités de l'organisation décidèrent que de faux espoirs valaient mieux que le désespoir. Ils créèrent donc un panthéon de faux dieux et usèrent de magie profane pour simuler des miracles.

Les Questeurs gagnèrent une certaine influence en Abanasinie, mais ils ne furent guère les bienvenus dans le reste de l'Ansalonie. En Solamnie, les chevaliers refusèrent de croire en quelque dieu que ce fût, nouveau ou ancien. Les elfes, se sentant abusés par les dieux, choisirent d'attendre leur retour et leurs excuses. Les Que-Shu se tournèrent vers le culte des ancêtres ou se trouvèrent des dieux parmi les vivants. À travers tout le continent, on sentait le retour de Takhisis et des dieux du Mal.

Finalement, la corruption gagna les Questeurs d'Abanasinie qui utilisèrent leur pouvoir à des fins personnelles. Ceci, plus que le retour des dieux, les perdit.

Chapitre Cinq

Toujours le printemps s'en revenait.
Le monde éclatant sans cesse tournait,
Dans l'air, les fleurs, l'herbe et la fougère,
Assuré et bercé par le soleil.

Toujours tu pouvais expliquer
Pourquoi les ténèbres s'abattent sur la terre
Comment elles embrassent la pluie
Pour donner naissance aux fougères et aux fleurs.

Déjà j'oublie ces choses
Et comment un filon d'or survit
À mille printemps de sa mine
Et aux saisons d'un millier de vies.

À présent l'hiver est ma mémoire
L'automne, la lumière estivale
Et tous les printemps seront désormais
Une autre saison de ténèbres.

– Chant funéraire kender

Des contrées gelées du Mur des Glaces aux sables mouvants des plaines de Poussière en passant par les volcans des Seigneurs du Désastre, l'Ansalonie est un continent de contraste au relief varié. L'aventurier s'émerveillera devant la magnificence de la cité seigneuriale de Palanthas, grimpera jusqu'à l'auberge du Dernier Refuge, perchée dans les arbres, ou se tiendra sur le pont surplombant les flots de lave de Sanction. Les splendeurs de l'Ansalonie réservent bien des surprises à tous ceux qui ont le courage de poursuivre leur route.

Exploration de l'Ansalonie

Bien que la surface de l'Ansalonie soit réduite en comparaison d'autres continent, nombre de ses habitants passent toute leur vie dans un rayon de 50 kilomètre de leur lieu de naissance. Les nantis et les puissants, et tous ceux qui ont envie de découvrir le monde, réaliseront vite qu'il existe différents moyens de rallier Sancrist aux îles de la mer de Sang, que ce soit à pied, par la mer ou à dos de dragon.

L'histoire du continent est riche et vénérable, mais elle est émaillée de conflits et de catastrophes. Les voyageurs découvriront l'histoire de l'Ansalonie en l'explorant et auront certainement l'occasion de découvrir ses gloires d'antan. Cependant, la plupart des habitants mènent leurs activités quotidiennes dans la paix, quelques-uns agissant au nom du Bien ou du Mal œuvrant à imposer leur volonté à leur prochain.

Présentation des régions

Chaque nation ou région décrite dans ce chapitre reprend les informations suivantes :

Capitale. La capitale de la nation ou de la région, s'il y a lieu. parfois, une cité n'est pas reconnue comme le siège central du pouvoir alors qu'elle est clairement le centre politique de la région. Elle est également présentée comme capitale.

Population. Décrit les races qui vivent habituellement dans la région. Parfois, la population est divisée en tribus, clans ou autre structure.

Gouvernement. Le type de gouvernement régissant la région. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 5 du *Guide du Maître.* Certains des petits royaumes dirigés par des noblesses héréditaires ne sont pas suffisamment importants pour être considérés comme de véritables monarchies. Par conséquent, ils sont considérés comme des seigneuries.

Commerce. Les biens couramment importés et exportés.

Langues. Les langues couramment usitées dans la région.

Alignement. L'alignement général de la population vivant dans le pays, le plus courant apparaissant en premier. En général, il existe au moins une ville ou cité principale de la région qui se conforme à l'alignement le plus commun.

L'Ansalonie après la guerre des Âmes

La guerre du Chaos saigna le continent et provoqua des milliers de morts. Pire encore, la Reine des Ténèbres en profita pour changer la place que le monde occupait dans les cieux, le cachant au regard de ses frères et sœurs. Elle parvint donc à ses fins : devenir la divinité Unique de Krynn. Les autres dieux retrouvèrent néanmoins leur monde perdu à la fin de la guerre que menait la Reine des Ténèbres pour dominer l'Ansalonie et remirent les choses en ordre, mais ils ne purent trouver un remède à tous les maux et la face du monde s'en trouva à jamais changée.

Abanasinie

Capitale : aucune (Haven est la plus grande ville)
Population : humains (civilisés et nomades), nains (neidar), centaures, gobelins
Gouvernement : confédération de plusieurs états-cités ; tribal
Langues : abanasinien, commun, nain, gobelin
Commerce : armes et armures en acier, céréales, bière (états-cités) ; couvertures en laine, poteries, peaux tannées, bijoux (tribus)
Alignement : NB, N, CB

Vie et société

Les tribus des plaines sont unies sous l'autorité d'un chef, même si chacune, y compris les Que-Teh, les Que-Kiri et les Que-Shu, conserve son ancien nom

tribal. Ils suivent Chantelune (NB, Barb2/Rô4 humaine), la fille du grand chef Rivebise, qui unifia les tribus des plaines et périt aux griffes du grand dragon rouge Malystryx.

La plupart des villes portuaires sont gouvernées par des princes marchands. Des maires sont placés à la tête des villes, comme Solace ou Longuecrête. Dans certaines communautés, le maire est élu. Dans d'autres, il est choisi sur concours. De son côté, Haven a un statut particulier puisque les maires sont les descendants de ses fondateurs.

Bien que les tribus des plaines ne soient pas particulièrement accueillantes, les autres communautés de la région acceptent les étrangers. Le pays est suffisamment isolé pour accueillir tous ceux qui décident de débuter une nouvelle vie. Demi-elfes indésirables, Ergothiens en fuite et Solamniques exilés ont tous trouvé refuge en Abanasinie.

Caractéristiques géographiques principales

Les gens du nord pensent que l'Abanasinie n'est qu'une étendue sans fin d'herbes hautes et de champs de blé, mais elle abrite une surprenante variété de prairies, de collines et de forêts sur une surface relativement réduite. Un certain nombre d'affluents originaires de Qualinesti et de Sombrebois se jettent dans la Blanche Écume et offrent suffisamment d'eau pour alimenter de grandes villes comme Haven, mais également des communautés plus modestes, comme Hautes-Portes et Esker.

La région septentrionale des Kharolis est connue sous le nom de pics de la Sentinelle et prend la forme d'un massif de crêtes beaucoup plus basses que les sommets du sud. Cependant, il n'en reste pas moins difficile de les traverser et la cartographie des différents cols de la chaîne de montagnes demeure une tâche cruciale.

Lac Crystalmir. Ce lac est la seule étendue d'eau de marque située au nord de la Blanche Écume et repose au fond d'une vallée, entre deux des sentinelles montagneuses. Connu pour ses eaux claires, froides et très poissonneuses, le lac Cristalmir est apprécié des habitants de Solace et des fermiers du nord.

Sombrebois. Morcelé par une série d'arêtes montagneuses et bordé au sud par la Blanche Écume, Sombrebois est évité par les Abanasiniens car il a la réputation d'être à la fois maudit et hanté. Ceux qui ont le courage de s'y aventurer peuvent y croiser le chemin de la Maîtresse de la Forêt (CB, licorne femelle), la gardienne des lieux. Satyres, nymphes et autres créatures vivent dans la forêt, ainsi que deux factions de centaures en guerre. Certaines tribus se conforment encore à la Maîtresse de la Forêt et aux préceptes de Chislev. L'autre faction, les Skorenoi chaotiques, se sont rebellés contre la Maîtresse.

Sites importants

Bien qu'elle soit isolée du reste du monde, l'Abanasinie abrite néanmoins quelques sites connus du Mur des Glaces à Palanthas.

Citadelle de Gader. Cachée dans les bois et les crêtes montagneuses situés à l'ouest du lac Cristalmir s'élève une citadelle appartenant à un étrange personnage. Si les légendes locales parlent de « Gader » comme d'une Robe Noire ou d'un magicien renégat, nul ne s'est plus rendu à la citadelle depuis des générations pour y voir ce qui s'y passe.

Pic du Prieur. Plus proche sommet de Solace, le pic de la Prière est une vielle montagne glacée qui, de loin, ressemble à deux mains jointes en prières. Les autochtones empruntent souvent les nombreux sentiers qui parcourent les pentes boisées orientales, mais aucun ne mène directement au sommet. Les conteurs prétendent que Paladine guida Huma depuis ce pic sous la forme d'un magnifique cerf blanc.

Tristeville (population variable). Il s'agit du nom officieux qui a été donné à la ville de tentes qui se dresse dans les faubourgs de Solace. Abritant les nombreux réfugiés qui fuirent les chevaliers noirs et le seigneur dragon Beryllinthranox, Tristeville est constituée de tentes, d'appentis et de cabanes grossières. La population qui y réside change constamment au fil des allées et venues de tous ceux qui cherchent un nouveau foyer. Certains individus sont honnêtes et n'ont tout simplement pas eu de chance, alors que d'autres sont de véritables criminels. Mais tous ont un point commun : le désespoir qui les anime. La population de Solace fait ce qu'elle peut pour leur apporter son aide, mais le nombre de réfugiés grossit chaque jour.

Solace (village, 500+). Solace est depuis longtemps le carrefour des voyageurs venant de la cité seigneuriale de Haven, du royaume elfe du Qualinost et des plaines où évoluent tribus de nomades. La saison du commerce amène toujours son lot de visiteurs, qui s'arrêtent en ville pour un repas et une chambre, ou pour apprécier les eaux fraîches du lac Cristalmir, dont le bord se trouve à moins de 1,5 kilomètre à l'ouest.

La caractéristique principale de Solace est qu'il s'agit d'un village arboricole. La plupart des bâtiments et demeures sont disposés dans les valloniers, des arbres qui ne poussent que dans la vallée entourant la majeure partie du lac Cristalmir. Nombre de ces arbres sont reliés par des passerelles qui permettent aux habitants de traverser le village sans mettre un pied à terre. Certains habitants sont à ce point habitués aux passerelles qu'ils ont du mal à s'orienter dans le village quand ils sont au sol.

Solace est gouverné par un maire et un conseil municipal, le guet étant sous la direction d'un shérif élu et



Détroit de Schallmer
Traversée
Schallmer
Zaradène
Ankatavaka
Que-shu
Solace
Xak-Tsaroth
Détroit d'Algonie
Nouvelle-Mer
Porliost
Qualinesti
Lac de la Mort
Pax Tharkas
Forêt de Wayreth
Pic du Crâne
Tour de
Haute
Sorcellerie
Kharolis
Bastion Venteux
Thorbardin
Alsip
Torath
Barter
Espérance
Eauvive
Tarsis
Banfaire
Route Orientale
Valens
Than-kha
Cul-de-Sac
Rigitt
Baie des Glaciers
N
Zeriak
0
240
Kilomètres
Camp des
Hommes des Glaces
Château du
Mur des Glaces



Bloten
Blode
Takar
Baie de Balifor
Pashin
Mines du Cœur Vaillant
Shrentak
Tarithnesti
Kurmosti
Marais d'Onysablet
Thon-Thalas
Sithelnost
Alinosti
Cité de la Rosée Matinale
Silvanesti
Shalost
Silvanost
Balinost
Mem-Ban
Route du Roi
Ravinost
Tours d'E'li
Baie aux Myriades d'Étoiles
Delta Céleste
Mem-Thon
ines de Poussière
Cité Perdue
LÉGENDE
Forêt/bois
Marais/marécage
Friches/badlands
Désert
Plaines
Frontière
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Route
Rivière/fleuve
Mur des Glaces (Étendues Glacées)



L'auberge du Dernier Refuge

soutenu par les chevaliers solamniques, qui constituent la garde d'honneur du Sépulcre des Derniers Héros.

1. Auberge du Dernier Refuge. L'endroit le plus connu de Solace constitue l'une des haltes préférées des voyageurs de toute l'Ansalonie. Cette imposante auberge se situe à 12 mètres du sol, sur l'un des plus grands valloniers de la ville et non loin de la route de l'est. Les écuries sont au niveau du sol, près de l'escalier en colimaçon qui mène à la porte de l'auberge. En plus de chambres confortables et d'une propriétaire courtoise, Laura Majere (NB, Exp2 humaine), l'endroit est prisé pour sa bière brune et ses pommes de terre piquantes frites à la poêle.

2. Sépulcre des Derniers Héros. Cette tombe, située à Solace, est un lieu de pèlerinage populaire (particulièrement pour les kenders, qui viennent rendre hommage au grand héros, l'oncle Tasslehoff). La tombe abrite Tanis le Semi-Elfe, Rivebise et Lunedor, Silvanoshei et tous les chevaliers (nérakiens et solamniques) qui combattirent et périrent lors de l'ultime bataille menée contre le Chaos dans les Abysses, parmi lesquels Steel de Lumlane. C'est ici que Sara Dunstan eut cette vision qui lui inspira la création de la légion d'Acier. La tombe est protégée par une garde d'honneur de chevaliers solamniques menée par Clive Ocre, un chevalier de la Rose (LB, Gue4/Couronne 1/Prê2/Épée 3/Rose 2 humain).

3. Forgeron. Il s'agit là de l'une des rares échoppes de Solace à avoir été bâtie au sol (afin que les flammes de la forge ne mettent pas les arbres en danger). Ros Balenson (N, Exp3/Gue2 humain ; Artisanat [fabrication d'armes] +6, Artisanat [travail de forge] +7) possède ce magasin depuis quelques années seulement, mais cet homme d'âge mûr originaire de Haven s'est rapidement taillé une réputation de grand forgeron dans la région. Ses prix sont corrects et son travail est toujours à l'heure, mais c'est un personnage énigmatique.

4. L'Auge. L'Auge est une taverne de sinistre réputation où se rendent les individus en quête de boisson et de mauvaise conduite. En ce sens, elle est à l'opposé de l'auberge du Dernier Refuge. Il s'agit de l'un des rares établissements humains de la région qui sert de alcools nains.

5. Grand-place. Au nord de la forge se trouve la grand-place du village. Pendant la saison du commerce, vendeurs et marchands ambulants y installent leurs étaux. Durant l'automne et l'hiver, il s'agit de l'aire de jeu préférée des enfants l'après-midi.

6. Épicerie de Stephen. Situé à 180 mètres au sud de l'auberge du Dernier Refuge, ce magasin est dirigé par Stephen de Heweton (LN, Exp2 humain), un homme aux cheveux de jais qui passe la majeure partie de son temps à lire. Il accorde des remises ou échange certaines de ses marchandises contre des livres intéressants ou des récits fascinants.

7. Ruines de l'académie. Ce site situé dans les collines qui surplombent Solace était autrefois un bastion de connaissances consacré à l'étude de la sorcellerie primitive. L'académie fut détruite lorsque les sbires du grand dragon vert Beryllinthranox vinrent chercher les artefacts qu'elle abritait. Ulin Majere, le fils du fondateur de l'académie, préféra détruire l'endroit plutôt que

de voir le dragon s'emparer des puissants artefacts. Il ne s'agit plus aujourd'hui que d'un tas de décombres et de cendres que les jeunes autochtones viennent régulièrement fouiller, convaincus que l'endroit abrite encore un précieux trésor magique.

Histoire de la région

Pays ayant longtemps abrité des villes, états-cités et tribus nomades indépendantes, l'Abanasinie ne joue un rôle important dans l'histoire de l'Ansalonie que depuis peu.

L'Abanasinie n'a jamais été sous le joug d'un gouvernement, pas même durant le règne des prêtres-rois d'Istar. Juste avant la guerre de la Lance, plusieurs villes et cités s'unirent pour fonder une théocratie sous le règne du mouvement religieux des Questeurs. Cependant, l'alliance ne perdura pas car la guerre de la Lance sonna le retour de la vieille religion et l'anéantissement de nombreux gouvernements anciens.

Au début de l'Ère des Mortels, la légion d'Acier fut fondée dans la région. Jusqu'à récemment, elle était basée à Solace. Un homme des plaines du nom de Griffe d'Argent (N, Rôd5/Rou5/légionnaire d'acier 3 humain), surnommé l'Ancien, est à sa tête. Finalement, alors que l'invasion de l'Abanasinie menée par les chevaliers noirs et Beryllinthranox semblait ne plus s'arrêter, Griffe d'Argent craignit que la présence de la légion à Solace n'attirât le courroux du dragon sur le village. Ils quittèrent donc la région pour s'installer dans une nouvelle base secrète.

Balifor (Désolation)

Capitale : aucune
Population : humains nomades, humains, kenders, demi-elfes, demi-ogres, gobelins
Gouvernement : tribal
Langues : commun, nain, gobelin, khur, ogre, nérakien
Commerce : diamants, verre
Alignement : CM, NM, N, CB

Les déserts, prairies et champs du Balifor furent transformés par le seigneur dragon Malystryx en ce qu'on qualifie aujourd'hui de Désolation. Ce royaume englobe la grande péninsule orientale d'Ansalonie jadis connue sous le nom du Goodlond. Elle ressemble à une vaste étendue désolée et déserte, mais des tribus de gobelins, d'ogres et de draconiens vivent dans l'arrière-pays, sachant que les villages d'humains et de kenders sont principalement situés sur la côte.

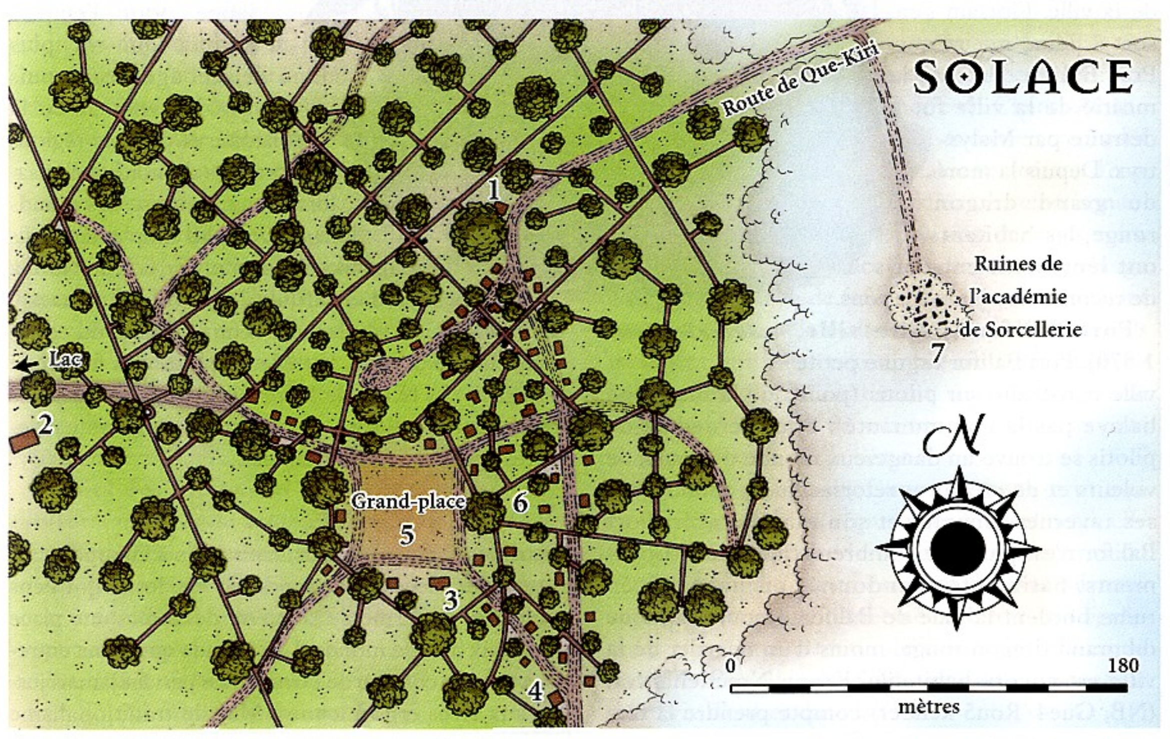
Vie et société

Avec l'avènement de la Désolation, marchands et fermiers qui vivaient jadis dans la région durent fuir leur demeure, ce qui provoqua l'effondrement de l'économie locale. Le Balifor accueille quelques hommes des plaines coriaces, des hors-la-loi, des gobelins, des demi-ogres et tous ceux qui ne peuvent ou ne veulent quitter leur foyer.

Caractéristiques géographiques principales

Le Balifor est une région qui a été transformée à deux reprises. Jadis, il s'agissait d'une forêt de kenders qui devint un désert de sable, à l'image du Khur, après le premier Cataclysme. Après la guerre du Chaos, le grand dragon rouge Malystryx fit de cette région (et d'autres) ce qu'on appelle depuis la Désolation, une terre volcanique déchiquetée.

Baie de Balifor. Ancienne zone de commerce de premier plan, la baie de Balifor est aujourd'hui



souillée par la sorcellerie corrosive de Malystryx. Grâce à sa magie, elle fit apparaître des volcans dans les eaux de la baie, qui depuis ont pris une teinte rouge sang et sont beaucoup plus chaudes. Les gaz délétères ont tué presque tous les poissons de l'endroit, ce qui a porté un coup sévère aux cités dont l'économie et la subsistance dépendaient de la pêche.

Vue sur les étoiles. La surface autrefois parfaitement lisse du grand plateau de la frontière septentrionale du Balifor a été brisée par la magie de Malystryx et d'énormes plaques de roche vitreuse en émergent désormais. Les pentes raides du plateau sont parsemées de fissures dont beaucoup mènent à sa surface.

Sites importants

Les changements massifs engendrés par Malystryx ont détruit nombre des sites connus lors des âges précédents. Seules deux communautés de marque ont survécu, sachant que toutes deux ont été ravagées par le dragon maléfique avant sa mort.

Flotsam (ville importante, 3 785). Flotsam est une grande ville sale située au bord d'une baie protégée par des collines cultivées. Le port de la ville s'élève au creux d'une vallée et est constitué de quais branlants qui mènent aux amarres. Le flanc oriental de Flotsam est bordé par un à-pic sur lequel s'élèvent les quelques demeures respectables de la ville. Flotsam s'en sort à peine mieux que Port Balifor. Près de la moitié de la ville fut détruite par Malystryx. Depuis la mort du grand dragon rouge, les habitants ont lentement entrepris de reconstruire leurs maisons.

Port Balifor (petite ville, 1 870). Port Balifor est une petite ville construite sur pilotis (pour que la marée ne balaye pas la communauté). Sous ce dédale de pilotis se trouve un dangereux monde d'égouts, de voleurs et de créatures retorses. Jadis connu pour ses tavernes chaudes et son marché noir, Port Balifor n'est plus que l'ombre de lui-même. Logements, bâtiments abandonnés et magasins en ruine bordent la baie de Balifor. Depuis l'attaque du grand dragon rouge, moins d'un quartier de la ville est encore habitable. Kronn Nœudchardon (NB, Gue4/Rou5 kender) compte prendre la tête d'un groupe de kenders affligés en partance de Port Balifor. Il espère ainsi cartographier la Désolation et trouver les repaires des dragons.

Alhana Brisétoile

Histoire de la région

Les kenders du Balifor s'installèrent dans la région avec la bénédiction des elfes du Silvanesti durant l'Ère des Rêves. La plupart partirent avec les changements massifs occasionnés par le Premier Cataclysme, lorsque la région devint aride et se couvrit de sable. Après l'arrivée de Malystryx, le pays fut victime de changements plus importants encore, ce qui le rendit hostile à toute forme de vie. Certains se demandent encore si la région récupérera du passage du grand dragon rouge durant la guerre des Âmes, mais la Désolation ne semble pas décidée à reculer.

Ergoth du Nord

Capitale : Gwynned
Population : humains civilisés, humains barbares, gobelins, ogres, nains, nains des ravins, kenders
Gouvernement : féodal doté d'un Sénat élu (régions civilisées) ; tribal (barbares et gobelins)
Langues : commun, ergothien, gobelin, solamnique
Commerce : cuivre, airain, outils en acier, reliques, pierre taillée
Alignement : LN, LB, LM, N

L'Ère des Mortels a été une période de renaissance pour l'empire d'Ergoth, qui n'a plus connu de réel âge d'or depuis l'Ère du Pouvoir. Avec la Solamnie et d'autres régions importantes du nord de l'Ansalonie sous l'emprise des grands dragons, ou plus simplement sous leur menace constante, l'Ergoth du Nord a profité d'un afflux de population massif, retrouvant ainsi sa place de centre culturel du continent. Ironie du sort, la majeure partie des forces de l'Ergoth du Nord de l'Ère des Mortels vient des Solamniques qui sont revenus sur leurs terres natales après des siècles d'éloignement.

Vie et société

Patriotes et conservateurs, mais prêts à incorporer de nouvelles idées à leur mode de vie, les Ergothiens occupent au terme de la guerre des Âmes une place de choix dans le monde. La croisade que Mina entreprit pour le compte de l'Unique ne parvint jamais jusqu'aux rives ergothiennes. Mais le traditionalisme

꧁ Alhana Brisétoile ꧂

Femme, Ari4/Gue7 silvanesti. FP 11 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 4d8+8 (Ari) plus 7d10+14 (Gue) ; pv 82 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 11, pris au dépourvu 21) ; Att *épée longue +2* (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/17–20/x2) ou *arc court +1* (+12/+7 distance, 1d6+1/x3) ; Part assurance (1 fois/jour), compétence de classe supplémentaire (Dressage), coordination (+1), faveur (+2), traits des Silvanesti, vision elfique ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +8, Vol +6 ; For 10, Dex 13, Con 15, Int 16, Sag 11, Cha 16 ; taille 1,52 m.

Compétences et dons. Acrobaties +3, Art de la magie +4, Bluff +8, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (noblesse) +7, Détection +4, Diplomatie +15, Dressage +11, Équitation +11, Escalade +7, Escamotage +3, Estimation +7, Fouille +7, Intimidation +9, Natation +6, Perception auditive +6, Psychologie +6, Renseignements +7, Saut +7, Survie +2 ; Arme de prédilection (épée longue), Expertise du combat, Prestige, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Talent (Diplomatie), Tir à bout portant, Tir rapide.

Assurance. Alhana peut user de son éloquence pour donner davantage de confiance à ses alliés, augmentant ainsi leur moral et donc leurs chances de réussite. Pour en bénéficier, chaque allié doit l'écouter et l'observer pendant 1 round entier. L'effet dure 5 rounds et Alhana peut galvaniser 2 alliés à la fois. Un allié qui gagne en assurance bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés d'Alhana ; elle-même ne saurait en bénéficier.

Coordination. Alhana a le chic pour faire en sorte que ses proches collaborent. Quand elle assiste un individu et donne des instructions, elle confère un bonus de +3 (au lieu de +2) à la tâche en cours en effectuant un test destiné à aider quelqu'un. Ce pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

Faveur. Alhana est capable de faire jouer des faveurs auprès de ses connaissances. Pour faire appel à une faveur, elle effectue un test du même nom (1d20+2). Elle peut faire appel à ce pouvoir 3 fois par semaine. Le MD fixe le DD en fonction de la nature de la faveur. Il va de 10 pour une simple requête à 25 pour une demande dangereuse, coûteuse ou illégale. Alhana n'a pas le droit de faire 10 ou 20 au test, et elle ne peut effectuer de nouvelles tentatives pour une même faveur.

Traits des Silvanesti (Ext). Immunité contre les sorts et effets de sommeil, bonus de +2 contre les effets d'Enchantement, bonus de +1 aux tests d'Art de la magie et de Connaissances (mystères), bonus de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Possessions. Cotte de mailles elfique +3, rondache en acier +2, épée longue +2, arc court +1.

Avant la guerre de la Lance, Alhana Brisétoile, la fille de l'Orateur des Étoiles du Silvanesti, était l'incarnation même des elfes silvanesti. Elle faisait montre d'assurance, d'une courtoisie empreinte de froideur et, à l'instar de nombre d'elfes, tenait les étrangers pour responsables du Cataclysme. Cependant, la guerre de la Lance modifia son opinion. Les forces du Mal attaquèrent sa terre natale et elle ne put que constater le désespoir grandissant de son père. Attachée à son devoir et à sa patrie, Alhana obéit aux ordres d'évacuation de son père et conduisit les flots de réfugiés le long d'une route sinueuse qui contournait le continent à destination de l'Ergoth du Sud.

Alors qu'elle était en négociations avec les chevaliers solamniques de l'île de Sancrist, Alhana eut vent de rapports en provenance du Silvanesti et des cauchemars que vivait Lorac. Confiant la tête de la mission à d'autres, elle tenta de retourner au Silvanesti et dut constater que la forêt était souillée. Allant demander de l'aide à Tarsis, elle rencontra les héros de la Lance alors que la ville était assiégée par les armées draconiques. Dans le chaos qui s'ensuivit, Alhana tomba amoureuse de Sturm de Lumlane et lui confia un *diamant-étoile*.

Avec l'aide de Tanis et la moitié des héros de la Lance, elle traversa la forêt corrompue de Silvanost et sauva son père de l'*orbe draconique* qu'il avait tenté d'utiliser. Elle resta dans la forêt pour y enterrer Lorac et pour contempler son amour. Grâce à la magie du *diamant-étoile*, elle ressentit la mort de Sturm de Lumlane, en Solamnie, avec une grande douleur.

Après la guerre, la reine transformée des Silvanesti se montra plus ouverte. Elle conclut un mariage politique avec le prince Porthios du Qualinesti dans l'espoir de ramener l'unité et la paix parmi les elfes. Porthios l'aida à remettre la main sur la forêt du Silvanesti et tous deux finirent par tomber amoureux. Juste avant le début de la guerre du Chaos, Alhana découvrit qu'elle était enceinte. Les conservateurs des gouvernements silvanesti et qualinesti, tentant d'empêcher l'unification des deux nations, les emprisonnèrent et les bannirent, en faisant ainsi des elfes noirs.

Alhana donna naissance à Silvanoshei à l'auberge du Dernier Refuge de Solace. Son époux souhaitant se venger, le couple était en cavale permanente. Ils menaient une existence simple mais pacifique de hors-la-loi, Porthios tentant de récupérer son royaume des mains de son neveu Gilthas, le « roi pantin » contrôlé par le Sénat.

Après la guerre du Chaos, Alhana crut son époux mort. Gilthas régnant sur le Qualinesti, elle décida de reprendre le Silvanesti aux mains du général Konnal tout en essayant d'élever Silvanoshei comme un fils respectueux. Elle passa également son temps à tenter de trouver le moyen de franchir Bouclier du Silvanesti, qui empêchait toute vie d'entrer dans la forêt.


LÉGENDE
Forêt
Toundra arctique
Montagnes
Friches
Plaines
Capitale
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Route
Rivière/fleuve
Volcan
Phare du Septentrion
Ker-Than
Île du Serpent
Fort Ogaral
Ker-Brindal
Vérité
Ker-Karthan
Baie du Citron
Ker-Vakt
Borcolline
Dansevent
Kenderfoyer
Port-Golfe
Tantyvil
Ergoth du Nord
Lancton
Hautejambe
Hylo
Baie Monstrueuse
Ker-Li
Tour
Château Vermeil
Werim
Mateça
Gobegarde
Gwynned
Ker-Manth
Parla
Forcolline
Fav
Thonval
Château di Thon
Lusid
Manic
Baie de Thalin
Mont Assez
Garret
Pax
Gunthar
Clairière de Blanchepierre
Markennin
Château Uth Wistan
Gavin
Hie
Illon
Citadelle Fantomatique
Ergot
Grand-Ver
Caergoth
Brandal
Errow
Logan
Serval
Port-Ponant
Cristyne
Ismel
Heit
Ergoth
Voclion
Merwick
Château de la Garde Orientale
Port Zhea
Cap Caergothi
Noirvallon
Daring
Val de Brumasil
Lac de Morgash
Vervelle
L'Épée
Beit
The Glade
Lastgaard
Daltigoth
Pontigoth
Silvamori
Qualimori
du Sud
Plaines Tothen
Baie de Markan
Plaines Kri
Mer de Sirrion
Hovost
Shrengal
Rantil
Lerek
Détroit d'Algonie
Enstar
Nostar
N
0
240
Kilomètres

local explique également que de nombreux individus soient restés fidèles aux vieux cultes, même après la guerre du Chaos, et qu'ils aient accueilli le retour des dieux avec satisfaction.

Le peuple s'est également tourné vers le mysticisme et la Citadelle de la Lumière a eu une forte influence pendant le règne des seigneurs dragons.

Malgré certaines tensions, les deux communautés parviennent à soutenir l'empire et son peuple, et nombre des citoyens voient l'unification des anciennes et des nouvelles coutumes au service de l'Ergoth comme un signe fort pour l'avenir de l'Ansalonie. Enfin, la domination navale de l'Ergoth du Nord place également le pays au premier plan contre la menace grandissante que représentent les minotaures.

L'Ergoth du Nord est gouverné par l'empereur Mercadior Redic VI.

Caractéristiques géographiques principales

Les Sentinelles servent de frontière entre l'Ergoth du Nord et la nation kender du Hylo, alors que la mer entoure le reste de l'île. La province méridionale de Sikk'et Hul, qui est infestée de gobelins et de nains des ravins, est un désert de collines et d'arbustes rabougris. Des plaines verdoyantes et côtières occupent le reste de l'île. Les glaciers de l'Ergoth du Sud ont gelé les eaux séparant les deux îles, mais le façonnement magique auquel le seigneur dragon a procédé n'a pas eu d'effet sur l'île elle-même.

Sites importants

Comptant parmi les plus puissants empires des temps jadis, l'île et les flots abritent nombre de ruines intrigantes. Pendant des générations, les empereurs les ont explorées dans l'espoir d'y retrouver des richesses perdues. L'empereur Mercadior finance les expéditions des aventuriers qui souhaitent fouiller les ruines, mais les règles sont très strictes quant à ce que ces groupes ont le droit de conserver.

Gwynned (métropole, 32 304). La capitale de l'Ergoth bénéficie de l'afflux de savants et d'artistes solamniques. Elle renferme un palais, un Sénat, des théâtres, des arènes où se déroulent des combats de gladiateurs, l'université impériale et autres éléments essentiels de la vie culturelle ergothienne. L'université impériale et la bibliothèque sont florissantes, tout comme le Temple du Cœur et les temples des dieux revenus, plus particulièrement ceux de Manthus (Majere), de Corij (Kiri-Jolith) et du Phénix Bleu (Habbakuk). Cependant, la capitale est également pourvue d'une face obscure puisque les cultes d'Æleth (Chemosh) et d'Argon (Sargonnas) seraient de retour.

Lancton (cité, 14 658). Lancton est une cité fortifiée qui fut fondée près de deux mille ans avant le Cataclysme. Aujourd'hui, elle constitue encore un centre de commerce important de l'empire, à la fois terrestre et fluvial. Elle accueille également le collège de bardes d'Ergoth, qui a produit les plus célèbres ménestrels et troubadours de l'histoire de l'Ansalonie, parmi lesquels Quevalin Soth en personne. En plus d'être un centre commercial et culturel, Lancton est également le quartier général des guildes de voleurs ergothiennes.

Gouffre de Raekel. Situé dans le sud des Sentinelles, ce puits est une plaie suppurante à la face de l'Ansalonie. Large de 60 mètres et empli de brume, il s'agit là de l'ultime vestige de la tentative d'ouverture d'un portail menant aux Abysses réalisée par le prêtre Raekel. Ce denier voulait permettre à Takhisis d'entrer dans le monde et lui conférer la suzeraineté de l'Ansalonie en échange de la couronne d'Ergoth. Le rituel fut un échec, mais le puits demeure et abriterait toutes sortes de manifestations fantomatiques et de créatures maléfiques, ainsi que quelques-uns des artefacts maudits de Raekel.

Histoire de la région

L'Ergoth fut le premier empire humain d'importance. Durant l'Ère du Pouvoir, il connut un âge d'or qui fut plus tard égalé par la puissance d'Istar. Cette gloire s'était depuis longtemps évanouie au moment du Cataclysme lorsque le pays fut coupé en deux et séparé du continent.

Bien qu'ils fussent anéantis par le nouveau visage de leur empire, les souffrances des Ergothiens furent limitées. En effet, la guerre du Chaos affecta moins l'Ergoth du Nord que nombre d'autres nations et le pays ne tomba pas sous la coupe des seigneurs dragons durant l'Ère des Mortels. Beaucoup d'Ergothiens sont aujourd'hui pris d'un sursaut d'orgueil national et pensent que leur nation est sur le point de connaître un nouvel âge d'or.

Ergoth du Sud

Capitale : Daltigoth (ogres)
Population : ogres, elfes, humains, thanoi, draconiens, dragons blancs
Gouvernement : suzeraineté draconienne (Gellidus) ; féodal (avant-poste solamnique)
Langues : commun, elfe, ergothien, ogre, solamnique
Commerce : céréales, cuir (elfes) ; poisson, fourrures (ogres)
Alignement : CM (dragons) ; LB, NB, CB (elfes) ; CM, NM, CN (ogres) ; LB, LN, NB (Solamniques)

L'Ergoth du Sud, jadis une contrée au climat doux et tempéré, fut complètement remodelé par la terrifiante magie du seigneur dragon Gellidus (Gel). L'ensemble de la région est aujourd'hui un désert glacé. Le dragon grommelle dans sa caverne pendant que les ogres et les thanoi qui le servent patrouillent l'île.

Vie et société

Nombre des habitants d'Ergoth du Sud ont fui le pays avec l'arrivée du dragon blanc, ce qui inclut gobelins et elfes kagonesti. Certains elfes sauvages,

ainsi que les Qualinesti et les Silvanesti qui restèrent sur l'île après la guerre de la Lance, vivent misérablement dans la région de l'ouest. Les chevaliers solamniques veillent encore sur la tombe de Huma et surveillent les dragons.

Sous le règne de Gellidus, les ogres ont prospéré. Le dragon blanc leur a rendu Daltigoth et certains y ont fondé une cité. Ils utilisent la vieille arène pour punir ceux qui « violent la paix », ce qui inclut leurs frères nomades et les thanoi originaires du sud de l'Ansalonie qui servent de soldats.

Caractéristiques géographiques principales

Région anciennement constituée de collines, de plaines, de forêts et de friches, l'Ergoth du Sud est aujourd'hui recouvert de glaciers ou de neige. Les terres de la Garde Orientale situées sur la rive occidentale ne sont plus que des plaines froides, mais elles restent habitables.

Le Grand-Vent. Le choc de l'air froid de l'Ergoth du Sud et de l'air chaud venu du détroit d'Algonie produit une tempête permanente que l'on appelle le « Grand-Vent ». Elle frappe les rivages occidentaux de la Solamnie et rend les voyages périlleux dans les eaux de l'est et du nord. On y aperçoit parfois de gigantesques icebergs.

Baie de Morgash. La « baie des Ténèbres » est une baie d'eau noirâtre et salée si profonde que vingt-cinq années d'hiver n'ont pu la geler. Cependant, le climat glacial a eu raison de l'entrée de la baie, qui prend désormais les allures d'un lac noir situé au milieu de l'île.

Sites importants

L'Ergoth du Sud est aujourd'hui contrôlé par les forces du Mal et seule une poignée de ses anciens habitants survit dans les régions les moins rigoureuses.

Château de la Garde Orientale. La Garde Orientale est un avant-poste solamnique qui occupe une position stratégique dans la lutte menée contre les seigneurs dragons. Le château est placé sous les ordres de Riva Lamedargent (LB, Prê4/Couronne3/Épée7 humaine) qui fait en sorte que la garnison soit prête à affronter les forces d'ogres et de thanoi du dragon. Si le besoin s'en fait sentir, les chevaliers peuvent également prêter main-forte aux communautés elfes.

Daltigoth (ville importante, 4 352). La ville, détruite durant l'Ère du Pouvoir et rebâtie des siècles plus tard, est aujourd'hui aux mains des ogres de l'Ergoth du Sud qui sont au service de Gellidus. Les ogres paient un tribut au grand dragon blanc et observent les ordres de Tdarnk (LM, Barb8/Gue5 ogre, mâle).

Qualimori (ville importante, 2 973). À l'instar de leurs cousins silvanesti, les Qualinesti trouvèrent refuge en Ergoth du Sud pendant la guerre de la Lance. Les conditions de vie y sont difficiles, mais certains s'estiment beaucoup plus chanceux que ceux qui sont sur le continent et qui n'ont aujourd'hui plus de patrie.

Silvamori (ville importante, 4 549). Fuyant la chute de Silvanost dès le début de la guerre de la Lance, les Silvanesti construisirent la ville de Silvamori à l'ouest de la baie de Markan avec l'aide forcée des Kagonesti. Ils œuvrent aujourd'hui en étroite collaboration avec leurs cousins kagonesti pour survivre sous le règne tyrannique du seigneur dragon Gellidus.

Tombe de Huma. Entourée de champs de glace, la tombe est protégée par un groupe de Solamniques qui ont bravé le courroux du dragon et repoussé l'attaque des ogres et des thanoi. Bien que leurs rangs aient été décimés pendant la guerre des Âmes, les légendes et les *lancedragons* propres au tombeau (couplées aux énergies magiques qui imprègnent la vallée) confèrent aux fidèles chevaliers la motivation dont ils ont besoin pour tenir.

Histoire de la région

Ancienne région de l'empire d'Ergoth, ce pays devint une île pendant le Cataclysme. Elle fut longtemps abandonnée par ses maîtres humains et fut intégrée à la nation des Kagonesti (les elfes sauvages). La guerre de la Lance amena les elfes « civilisés » dans le pays. Ceux-ci asservirent les Kagonesti afin qu'ils les aident à bâtir leurs cités.

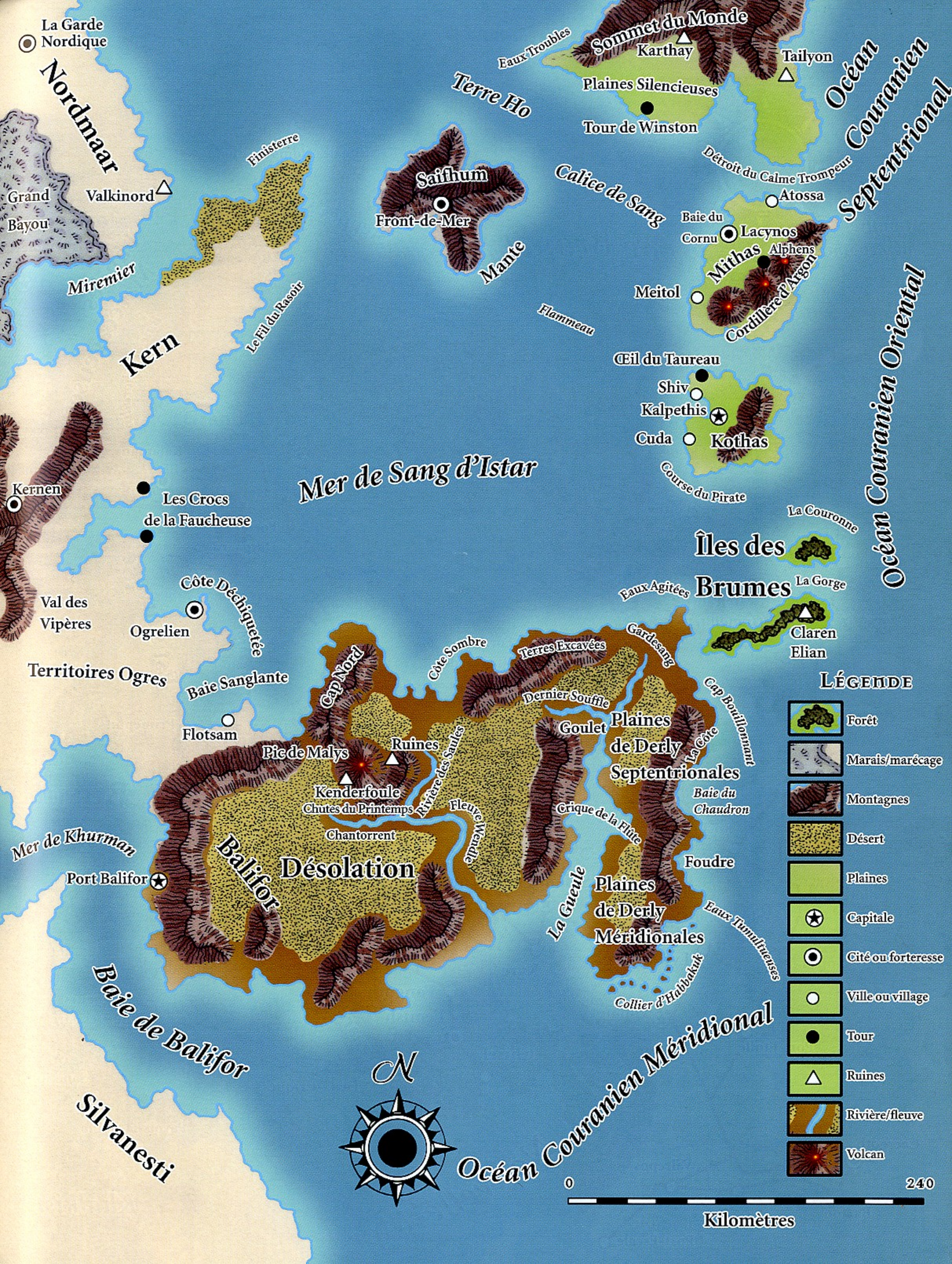
L'Ère des Mortels a également apporté son lot de souffrances dans le pays. Elfes, Solamniques et ogres furent consternés lorsque Gellidus fit de la région son royaume. En quelques mois, l'Ergoth du Sud perdit ses forêts et ses riches plaines pour laisser place à un hiver perpétuel frappé du sceau des glaciers et des congères. Seule la région située à l'ouest des Lastgaard restent en dehors de la sphère d'influence du seigneur dragon, mais le froid ne la frappe pas moins.

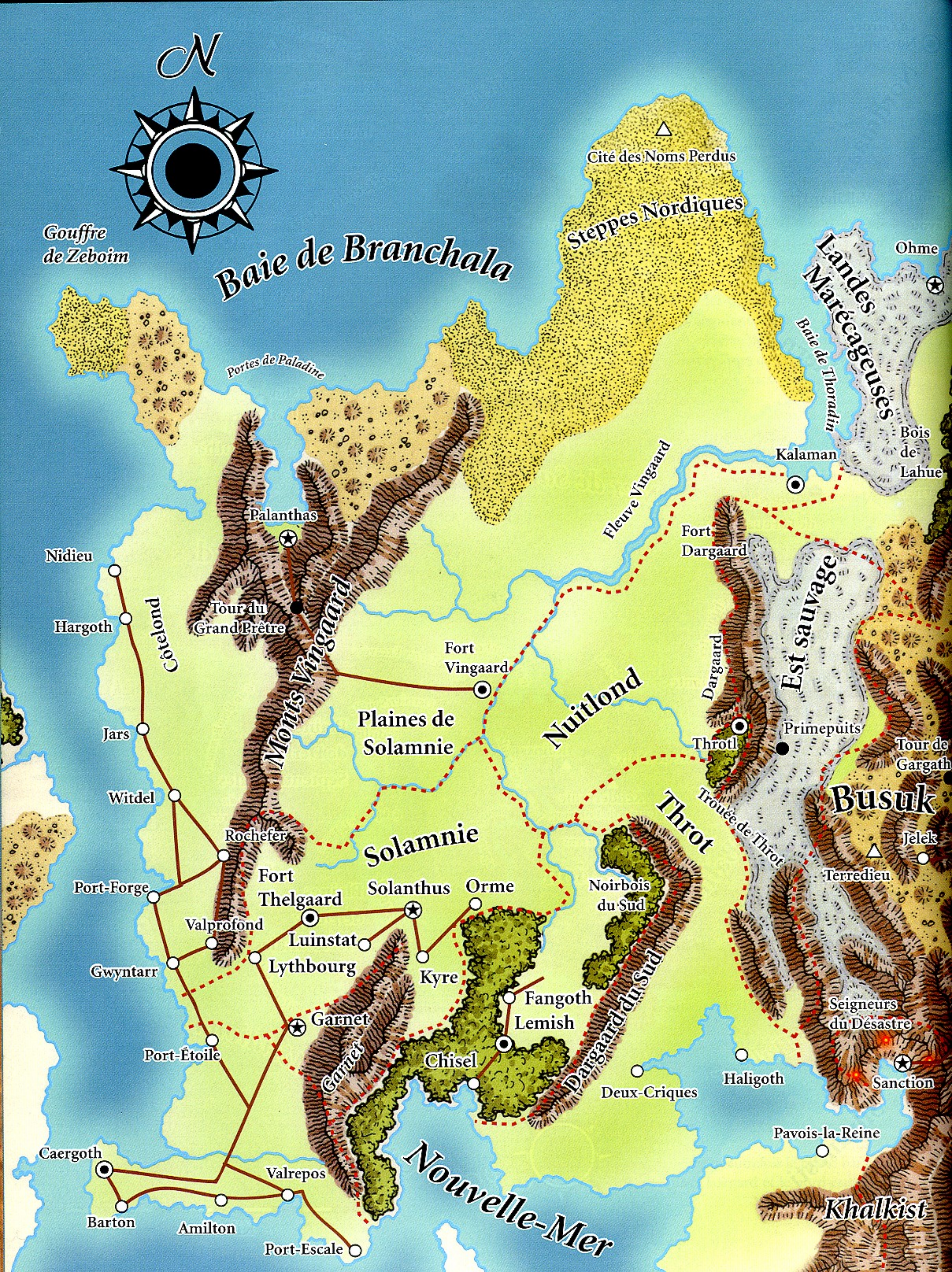
Maintenant que la guerre des Âmes est terminée, l'Ergoth du Sud reste l'un des derniers royaumes tenus et remodelés par un seigneur dragon. Gellidus est encore plus paranoïaque et reclus qu'avant. Il compte sur ses sbires ogres et thanoi pour patrouiller l'île pendant qu'il reste tapi dans ses cavernes glacées.

Est Sauvage

Capitale : aucune
Population : humains (tribus de Lor-Tai, cannibales lahutiens, barbares des montagnes), gobelins, ogres, géants, centaures, nains des collines
Gouvernement : tribal
Langues : commun, langue de l'Est Sauvage (barbares des montagnes), gobelin, ogre
Commerce : produits alimentaires, produits issus de l'élevage de chèvres
Alignement : NM (barbares des montagnes) ; NB (tribus de Lor-Tai)

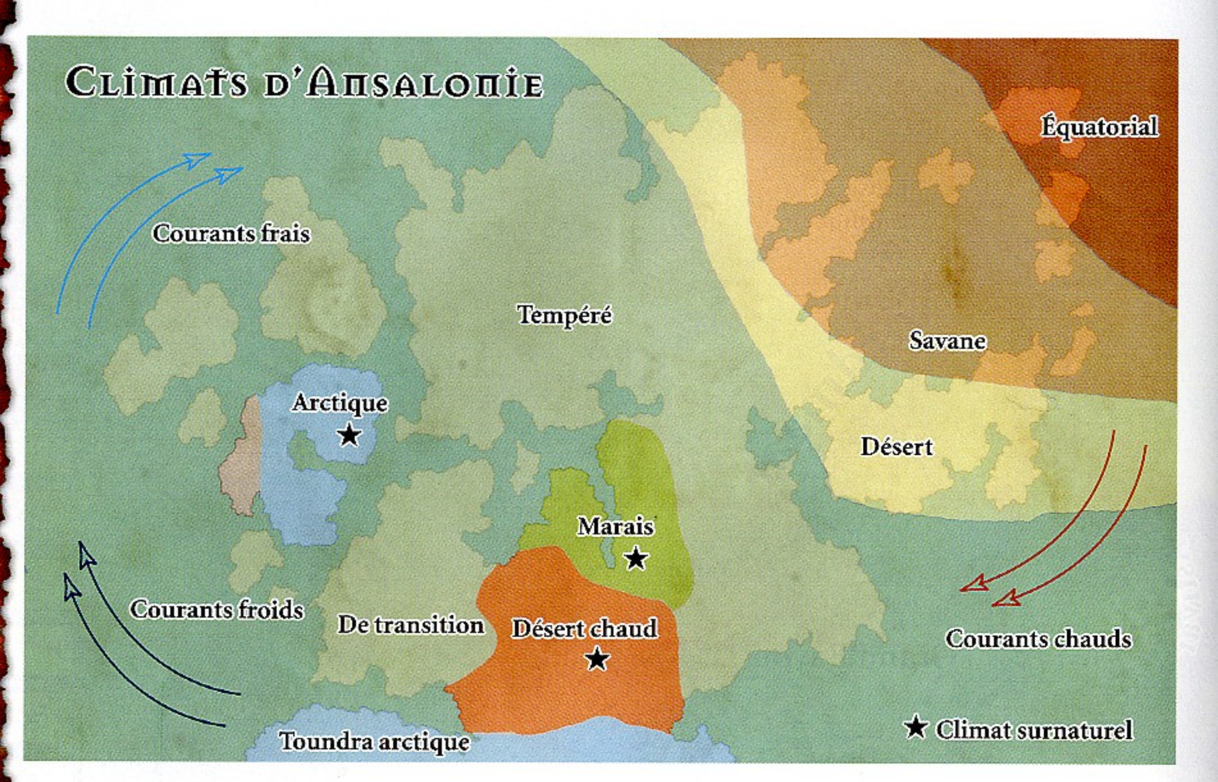
L'Est Sauvage occupait autrefois le grand bassin accidenté séparant les Daargard et le nord-est des Khal-


La Garde Nordique
Nordmaar
Grand Bayou
Valkinord
Miremier
Finisterre
Kern
Le Fil du Rasoir
Saifhum
Front-de-Mer
Mante
Terre Ho
Eaux Troubles
Sommet du Monde
Karthay
Tailyon
Plaines Silencieuses
Tour de Winston
Océan Couranien Septentrional
Détroit du Calme Trompeur
Calice de Sang
Atossa
Baie du Cornu
Lacynos
Mithas
Alphens
Cordillère d'Argon
Meitol
Flammeau
Œil du Taureau
Shiv
Kalpethis
Cuda
Kothas
Course du Pirate
Océan Couranien Oriental
Kernen
Les Crocs de la Faucheuse
Mer de Sang d'Istar
La Couronne
Îles des Brumes
La Gorge
Eaux Agitées
Claren Elian
Val des Vipères
Côte Déchiquetée
Ogrelien
Territoires Ogres
Baie Sanglante
Flotsam
Cap Nord
Côte Sombre
Terres Excavées
Gardesang
Dernier Souffle
Goulet
Plaines de Derly Septentrionales
La Côte
Cap Bouillonnant
Baie du Chaudron
Pic de Malys
Ruines
Kenderfoule
Chutes du Printemps
Rivière des Saules
Fleuve Wendle
Chantorrent
Crique de la Flûte
Foudre
Désolation
Balifor
Mer de Khurman
Port Balifor
La Gueule
Plaines de Derly Méridionales
Eaux Tumultueuses
Collier d'Habbakuk
Baie de Balifor
Silvanesti
Océan Couranien Méridional
N
Légende
Forêt
Marais/marécage
Montagnes
Désert
Plaines
Capitale
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Rivière/fleuve
Volcan
0
240
Kilomètres


N
Gouffre de Zeboim
Baie de Branchala
Cité des Noms Perdus
Steppes Nordiques
Landes Marécageuses
Ohme
Baie de Thoradin
Bois de Lahue
Portes de Paladine
Kalaman
Fleuve Vingaard
Fort Dargaard
Palanthas
Nidieu
Hargoth
Tour du Grand Prêtre
Côtelond
Monts Vingaard
Fort Vingaard
Nuitlond
Est sauvage
Dargaard
Throtl
Primepuits
Tour de Gargath
Plaines de Solamnie
Jars
Witdel
Busuk
Throt
Trouée de Throt
Rochefer
Solamnie
Jelek
Terredieu
Fort Thelgaard
Solanthus
Orme
Noirbois du Sud
Port-Forge
Valprofond
Luinstat
Lythbourg
Gwyntarr
Kyre
Fangoth
Lemish
Dargaard du Sud
Garnet
Port-Étoile
Garnet
Chisel
Seigneurs du Désastre
Haligoth
Deux-Criques
Sanction
Pavois-la-Reine
Caergoth
Valrepos
Nouvelle-Mer
Barton
Amilton
Port-Escale
Khalkist



Légende
Forêt/bois
Marais/marécage
Montagnes
Volcan
Désert
Friches/badlands
Plaines
Frontière
Capitale
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Route
Rivière/fleuve
La Garde Nordique
Côte Loin
Nordmaar
Wulfgar
Finisterre
Jennison
Valkinord
Mem
Astivar
Teyr
Grand Bayou
Miremier
Pointe du Dragon
Robann
Horloge
Samekh
Le Fil du Rasoir
Daguemort
Nöl
Port du Pendu
Taman
Styx
Kern
Chute-Sang
Séjour d'Ariakan
Strath
Kernen
Les Crocs de la Faucheuse
Entrailles
Ogrelien
Val des Vipères
Neraka
Kortal
Delphon
Alek-Khan
Khur
Khuri-Khan
Thoradin
Blode
0
240
Kilomètres



kist. Au début de l'Ère des Mortels, trois dragons se partagèrent la majeure partie du pays : Fenalysten (alias Cendre, CM, grand dracosire rouge, mâle) s'empara d'une partie de l'Est Sauvage et de la Trouée de Throt ; Lorrinar (alias Vapeur, LM, grand dracosire vert, mâle) prit la forêt située au nord-est ; et Mohrlex (alias Poix, CM, dracosire noir, mâle) s'appropria les marécages méridionaux du Nordmaar. L'Est Sauvage est constitué de prairies sèches, de collines accidentées, de forêts de pins et de hautes montagnes. Au nord se trouve le bois de Lahue et les Astivar. La Nouvelle-Mer, elle, se situe au sud.

Vie et société

Les peuplades de l'Est Sauvage sont bourrues et revêches. Particulièrement indépendantes et territoriales, elles se méfient des étrangers, et tout particulièrement de ceux qui viennent de Solamnie. Elles sont unies, non pas dans une culture ou par un objectif communs, mais contre leurs ennemis potentiels.

Les Lor-Tai comptent parmi les individus les moins suspicieux, mais ils ont trop de tabous pour traiter avec les étrangers en toute sérénité. La plupart des membres de cette tribu ne parlent que leur propre langue ou ne prennent pas la parole en présence d'étrangers. Ils vivent de cueillette et de chasse. Quand ils trouvent un endroit qui leur semble agréable, ils montent leurs tentes et allument les foyers rituels. Parfois, ils restent sédentaires pendant un mois, ou un jour, mais ils finissent toujours par reprendre leur route.

Les Lahutiens sont des nomades humains de petite taille et trapus. Leur peau rosée est recouverte de poils fins et blonds. Ils portent des colliers de plantes et d'argent ornés d'articulations humaines. Ils n'aiment les étrangers que dans leur assiette pour ainsi dire. Ils se servent d'un poison dérivé de la sève de drosère (DD 14, blessure, dégâts initiaux affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force, dégâts secondaires affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force) pour affaiblir leur proie avant de la tuer. Ils ont toujours faim et combattent avec férocité.

Les soi-disant « barbares des montagnes » sont des humains revêches et traîtres qui ont pour habitude de trafiquer avec les races gobelinoïdes, les ogres et autres visiteurs (généralement déplaisants) qui descendent des Khalkist. Ces peuplades disparates et égoïstes méprisent et craignent les Solamniques de l'ouest. Elles se méfient des étrangers et ne se livrent guère au commerce. Leurs fromages, bœuf, viande de chèvre, céréales et épices sont de mauvaise qualité et consommés à l'échelon local. La plupart n'ont pas l'imagination nécessaire pour se dire qu'ils ont besoin de plus que ce que leur offre leur existence sordide.

Brigands et bandits constituent le principal contact avec le monde extérieur, pillant les caravanes (dans une certaine mesure puisque la région est surveillée par les trois grands dragons) entre le Nordmaar et la Solamnie.

Caractéristique géographiques principales

Terre rigoureuse abritant des peuplades robustes, l'Est Sauvage est principalement constitué de collines et de plaines accidentées. Le relief est varié et inclut les marais Noirs.

Avant la guerre du Chaos, l'Est Sauvage fut divisé en trois parties. Aujourd'hui, seul Qualmish (Côte Septentrionale) appartient à Lemish. En effet,

Fenalysten s'est emparé des collines situées au sud alors que Lorrinar s'est approprié le bois de Lahue et les Astivar.

Astivar. Cette petite chaîne de montagnes est en territoire ogre. La plupart des ogres et des géants qui y vivent rendent hommage à Lorrinar pour ce privilège. Les montagnes sont stériles, élevées et infranchissables, à l'exception de quelques cols étroits et tortueux. Elles constituent la frontière orientale du royaume de Lorrinar.

Le bois de Lahue. Ce « bois » est en réalité une forêt dense composée de toute une variété d'arbres et de plantes. Fougères et arbustes en tapissent le sol, alors que certains arbres s'élèvent à plus de 60 mètres de haut. Certains endroits sont tellement denses que la lumière du soleil n'en touche jamais le sol. Le dragon Lorrinar a chassé la plupart des grands animaux de la forêt.

Sites importants

Le nord de l'Est Sauvage est sec et stérile, n'offrant que quelques pâturages aux petits troupeaux de chèvres et de vaches. Certaines régions sont occupées par des collines ou des bois de pins et de bouleaux. On y trouve également deux cours d'eau, la Pierre Bleue et le Galet. Les quelques communautés organisées sont trop modestes et dépourvues de nom officiel.

Le cimetière des Dragons. Cet endroit fabuleux serait un cimetière de dragons. Les légendes parlent de montagnes de trésors, parmi lesquels de fantastiques artefacts protégés par une puissante magie et des défenseurs inconnus. Les habitants de l'Est Sauvage connaissent un grand nombre de légendes au sujet du cimetière, mais de mémoire d'homme, nul n'est récemment parvenu à le trouver ou à ouvrir le portail magique qui y conduit. Selon certaines rumeurs, l'endroit se situerait non loin de Qualmish.

Le Terreau. L'étrange terre de la région présente des propriétés curatives. Ainsi, tout être vivant qui passe plus de 24 heures à son contact bénéficiera d'un rythme de guérison naturelle doublé. Une semaine après avoir été retirée du sol de la région, la terre perd toutes ses propriétés curatives. Les disciples de Mishakal pensent que leur déesse pleura lors du Premier Cataclysme et que ses larmes créèrent la région connue sous le nom du Terreau.

Étendues Glacées

Capitale : aucune
Population : humains (Peuple des Glaces), thanoi, draconiens, dragons blancs
Gouvernement : État-cité (Tarsis) ; tribal (plaines) ; totalitaire (glacial)
Langues : commun (barbares des Glaces), kharolien, thanoi
Commerce : fourrure, viande, graisse de baleine (barbares des Glaces) ; hameçons, harpons, bateaux à patins (Tarsis)
Alignement : LB (Peuple des Glaces) ; N (Tarsis) ; LM (thanoi)

Les contrées gelées des Étendues Glacées sont en grande partie inexplorées. En effet, combiné à l'abondance de prédateurs et à la présence des sauvages thanoi, le climat rigoureux empêche toute exploration. Situées au sud de Zeriak et des plaines de Poussière, les Étendues Glacées dépassent assurément les connaissances des cartographes d'Ansalonie et s'étendent à l'ouest dans la mer de Sirrion.

Vie et société

Deux dragons blancs jumeaux se partagent le contrôle de la région et se sont autoproclamés seigneurs dragons des Étendues Glacées. Cryonisis (alias Glace, CM, dracosire blanc, femelle) possède la partie occidentale du glacier, et Frisindia (alias Gelée, CM, dracosire blanc, femelle) s'est approprié la moitié orientale du royaume. Les draconiens qui servent les dragons contrôlent les maigres ressources du pays, thanoi et Hommes des Glaces luttant pour le reste.

Les Hommes des Glaces (ou barbares des Glaces) commercent avec leurs voisins septentrionaux. Les thanoi (ou hommes-morses) vivent en parfaite indépendance et n'éprouvent ni le besoin ni le désir de commercer avec leurs voisins humains.

Caractéristiques géographiques principales

Les Étendues Glacées sont plus froides et perfides qu'avant le Second Cataclysme. Des nécrophages des glaces parcourent désormais ces étendues gelées. Même le relief s'est vu modifié, ce qui a détruit ou dissimulé de vieux points de repère.

Glace brûlante. S'étendant jusque dans les plaines de Poussière, cette banquise scintillante et mortelle dégage un froid surnaturel qui brûle littéralement la peau. (Les créatures vivantes qui entrent en contact avec elle subissent 1 point de dégâts de froid par round d'exposition.) Elle abrite une horde de nécrophage des glaces, ce qui fait de l'endroit l'une des régions les plus dangereuses des Étendues Glacées.

Baie des Glaciers. Cette baie est aujourd'hui presque totalement gelée en raison des changements qui intervinrent lors de l'Ère des Mortels.

Sites importants

Toute l'année, le glacier du Mur des Glaces est recouvert d'un air froid et de blizzards violents. L'hiver, le soleil fait plus ou moins son apparition, roulant telle une braise fraîche à l'horizon, au nord. Quand bien même, les tempêtes de neige et le blizzard le dissimulent généralement. Les peuplades locales sont habituées au froid et à l'obscurité, mais les étrangers parlent volontiers d'une mélancolie viscérale qui les pousse à quitter la région pour « respirer un bol d'air ». Souvent, la glace les retient à jamais...

Gel-Passé. Cette vieille cité huldre, prétendument maudite, a été parfaitement conservée dans la glace. Un portail géant, connu sous le nom de l'arche de Gel-Passé, est censé mener à une autre ville huldre (ou à un incroyable trésor, selon le conteur), mais nul n'a réussi à l'ouvrir récemment.

Château du Mur des Glaces. Dirigé par le seigneur draconien elfe noir pendant la guerre de la Lance, le château du Mur des Glaces est aujourd'hui complètement pris dans le glacier, conséquence du souffle des dragons. Cryonisis et Frisindia conservent leurs quelques possessions dans cet endroit, parmi lesquels des crânes de dragon qu'elles comptent utiliser pour finir leurs *totems de crânes*. Une garnison de plus d'une centaine de vétérans sivak, ainsi que plusieurs dizaines de thanoi qui servent de troupes de choc, protègent le château. Un imposant sivak du nom de Franatik (LM, Rôd11 sivak, mâle) est à leur tête.

Histoire de la région

Avant l'Été du Chaos, trois races se disputaient le contrôle des maigres ressources qu'offre la toundra des Étendues Glacées. Les humains d'alignement bon (vestiges des communautés pré-cataclysmiques qui occupaient la région avant la formation du glacier) se sont unis pour fonder la tribu du Peuple des Glaces. Ils sont en conflit permanent avec les thanoi. Cette guerre sans fin a sombré dans le chaos le plus total avec les purges draconiques et l'arrivée de Cryonisis et Frisindia. Les jumelles tuèrent Neige (le dragon blanc qui dominait autrefois la région) et prirent le contrôle du Mur des Glaces.

Goodlond (Désolation)

Capitale : aucune
Population : humains barbares, kenders, ogres, gobelins, draconiens, sligs
Gouvernement : tribal
Langues : commun, gobelin, kender, ogre, slig
Commerce : minerai brut, bijoux, produits ouvrés
Alignement : CB, NB, N, NM, CM

Comptant jadis parmi les régions les plus paisibles, le Goodlond souffrit grandement des attaques du seigneur dragon Malystryx. Cette dernière rasa les villages des hommes des plaines vivant dans les plaines de Derly et usa d'une magie plus puissante encore que celle des autres seigneurs dragons pour corrompre les terres alentour. Cette magie dévasta la forêt des kenders et la destruction se répandit jusqu'à la baie de Balifor et au Kern. Aujourd'hui, la région n'est plus qu'une gigantesque friche connue sous le nom de Désolation.

Vie et société

Les seules civilisations restantes sont représentées par les hommes des plaines qui ont réussi à s'adapter à la vie très rigoureuse de la Désolation, et par de modestes communautés de kenders affligés qui ont choisi de combattre les créatures mortelles de la région pour conserver leur terre natale.

Depuis la mort de Malystryx, certains individus réintègrent lentement leur ancien pays, surtout depuis que l'on sait que la destruction magique causée par les seigneurs dragons a entamé un processus d'inversion. Cependant, la Désolation ne semble pas pour autant concernée et les sages ne savent pas pourquoi la région est différente des autres.

Caractéristique géographiques principales

Le massif montagneux déchiqueté connu sous le nom des Goodlonds s'étend au beau milieu de la Désolation et offre certains des sommets les plus élevés de l'Ansalonie. Tremblements de terre et éruptions volcaniques modifient en permanence le paysage local. D'aucuns espéraient qu'ils se calmeraient après la mort du grand dragon, mais il n'en est rien.

Les terres Brûlées. Située au nord des plaines de Derly, la région des terres Brûlées est un vaste désert empli de lave et de puits de goudron. De la vapeur brûlante jaillit parfois brutalement du sol et les cendres emplissent l'air. Les gaz délétères qui s'échappent des cheminées volcaniques sont souvent mortels. Enfin, la lave qu'elles vomissent emporte parfois les voyageurs imprudents.

Les catacombes des gobelins. Sous la Désolation se trouvent les ruines des catacombes des gobelins. Certains sections se sont effondrées et sont infestées de créatures épouvantables. Des groupes de kenders affligés empruntent ces tunnels pour traverser la région.

Pic de Malystryx. Au cœur des Goodlonds s'élève une immense montagne cerclée de volcans en activité. Le magma s'écoule et de perfides avalanches de rochers rendent tout voyage dans cette région très périlleux. Au sommet se tiennent les ruines d'une ancienne tour de Haute Sorcellerie (jadis qualifiée de « Ruines » par les kenders qui vivaient dans la région avant que Malystryx ne les en chasse). Certains pensent que Malystryx exploita la magie résiduelle de ces ruines pour entamer son œuvre de destruction. Cela expliquerait par ailleurs pourquoi la région ne recouvre pas un semblant de normalité depuis la mort du dragon.

La mer de Cendres. Le sable des terres Hilarantes a été brûlé et transformé en fines cendres noires. Tout voyage entrepris dans cette région comporte une certaine part de risque, car le sable noir entre dans la bouche, les oreilles, le nez et la gorge des vivants. Tornades de poussière et orages de pluies noires tourmentent la région. Les os décapés de centaines de dragons décapités, les victimes de Malystryx, sont à demi enterrés sous les cendres noirâtres.

Sites importants

Nombre des sites devenus célèbres durant l'Ère de Désespérance ont depuis été complètement détruits ou sont devenus méconnaissables en raison des agissements de Malystryx. Aujourd'hui, il est difficile de trouver des gens volontaires pour mettre les pieds dans la région et identifier les sites les plus importants.

Charbon (hameau, 357). Au sud du pic de Malystryx, dans les ruines d'une cité antique jadis connue sous le nom de Talin, vit un clan de kenders affligés. La cité fut brûlée et noircie par Malystryx, d'où son nom. Au plus profond du hameau apparaissent des donjons, des passages secrets et des tunnels menant aux catacombes des gobelins. Les kenders affligés s'en servent de base d'opération pour mener des raids contre les forces de la Désolation.

Khotaa (petite ville, 1 918). Les habitants de Khotaa sont les seuls humains qui vivent au sein de la Désolation et regroupent les hommes des plaines qui décidèrent de rester après que Malystryx eut anéanti leurs demeures et familles. Khotaa est la plus grande communauté de barbares de la région.

Histoire de la région

Autrefois, le Goodlond était la région la plus agréable de l'est, du moins selon ceux qui s'en souviennent encore affectueusement. Si le Second Cataclysme ne la toucha pas vraiment, Malystryx ne mit pas bien longtemps à venir. Elle chassa les kenders de Kenderbois et s'en prit aux hommes des plaines qui vivaient dans les plaines de Derly. Sa magie transforma la région en une vaste friche dans laquelle peu d'individus osent mettre les pieds.

Malystryx est morte, mais les dragons rouges qui lui servaient de sous-fifres traînent encore dans cette région qui reste donc meurtrière.

Hylo

Capitale : Hylo
Population : kenders, humains, gobelins, ogres
Gouvernement : oligarchie (très démocratique)
Langues : commun, gobelin, kender, ogre
Commerce : bois d'œuvre, sculptures sur bois, chercheurs professionnels, bois d'ébène, silex, pierres précieuses brutes, épices, plantes médicinales
Alignement : NB, N, CB, CN

Le Hylo, également connu sous le nom de « Kenderfoyer » est situé dans la région forestière de l'est de l'Ergoth du Nord. Bordées par une vaste chaîne de montagnes à l'ouest, le détroit d'Algonie à l'est, une région inculte au nord et les déserts inhospitaliers de Ker-Manth au sud, les terres des kenders sont bien protégées.

Vie et société

Depuis quatre cents ans, les kenders de Hylo mènent une existence relativement paisible. Depuis que le Premier Cataclysme les a coupés du reste du continent, la forêt de l'Ergoth du Nord est leur chasse gardée exclusive. Cependant, l'Ère des Mortels apporta son lot de changements lorsque la destruction de Kenderfoule, dans l'est, provoqua une grande migration de kenders affligés dans la région. Depuis,



Gobegarde

les différences qui séparent les kenders affligés et les autochtones de Hylo ont causé nombre de tensions et de querelles.

Caractéristiques géographiques principales

Kenderfoyer est bien gardé. Le détroit d'Algonie figure à l'est, alors que la nation amicale de l'Ergoth du Nord et une vaste chaîne de montagnes s'élèvent à l'ouest. Les terres situées au sud sont occupées par un désert inhospitalier, alors que celles du nord sont parfaitement incultes.

Les Sentinelles. Cette chaîne de montagnes a toujours protégé le Hylo sur sa frontière occidentale. Elle protège également les habitants de l'Ergoth d'un flot potentiel de vagabonds kenders.

Sites importants

Autrefois, la nation kender était plus vaste et abritait davantage de villes, mais le Cataclysme détruisit les autres communautés de la région et fit du village reculé de Hylo une ville portuaire.

Gobegarde (lieu-dit, 75). Gobegarde est la seule communauté bâtie exclusivement par des kenders affligés. Il s'agit d'une forteresse de pierre écrasée mais imposante. Elle s'élève sur la frontière séparant Kenderfoyer et Sikk'et Hul pour défendre la ville contre les intrusions de gobelins. Depuis une dizaine d'années, les kenders de Gobegarde ont même entrepris des frappes préventives contre les gobelins.

Hidal (village, 437). Le village de Hidal se situe près d'un vaste réseau de cavernes, qui serait la demeure antique des huldres. Les kenders originaires du Hylo ont toujours aimé explorer les cavernes. Mais depuis la Migration kender, Hidal a attiré un grand nombre de kenders affligés qui trouvent les cavernes facilement défendables et sûres face aux attaques aériennes. Aujourd'hui, ils sont trois fois plus nombreux que les autochtones.

Hylo (cité, 19 563). Hylo est la capitale de Kenderfoyer et la plus grande cité kender de Krynn. Peu après la Migration kender, l'arrivée de kenders affligés a gonflé les rangs de la population et provoqué des troubles. En effet, véritables kenders et kenders affligés ont du mal à vivre en harmonie. Les kenders de Hylo sont menés par une kender affligée du nom de Belladone (N, Gue3/Rou8 kender affligé, femme) qui œuvre sans cesse pour convaincre les autochtones de l'importance d'exercices militaires, de défenses fortifiées et autres activités en vue d'une possible invasion.

Hautejambe (village, 745). Situé sur le seul col qui mène de Kenderfoyer à l'empire d'Ergoth, Hautejambe occupe une position stratégique. Cela explique que les kenders affligés qui s'y rendirent aient tenté de prendre le contrôle de l'endroit, mais les autochtones réussirent à les repousser et à déjouer leur tentative. Les deux firent amende honorable et Hautejambe est certainement la seule communauté où kenders affligés et indigènes vivent en paix.

Citron (ville importante, 4 748). Avec l'arrivée de kenders affligés, la ville portuaire de Citron connut des changements drastiques. Les kenders commencèrent par taxer les importations et les exportations, ce qui causa des problèmes avec les marchands qui faisaient le commerce de bois d'œuvre, au nord. Un kender affligé, Nikki Stoppeflamme (N, Rou4 kender affligé, femme), a loué les services d'une bande de gnomes pour qu'ils construisent un nouveau navire de guerre dans le port de Citron. Elle compte bien utiliser ce vaisseau pour aider la nation de Hylo à se défendre en mer.

Mateça (grande ville, 11 076). Mateça, la deuxième plus grande ville de la région, est une belle cité arboricole construite aux pieds d'une chute d'eau pourvue de trois paliers. Les kenders affligés ne s'y sont pas installés car ils trouvent l'endroit trop vulnérable aux attaques. Cependant, ils constituent la plus grande partie des visiteurs car

Tueuse de lapins

Tueuse de lapins est le nom conféré à la dague dont se servit le (trop ?) célèbre kender, Tasslehoff Racle-Pieds. Ce dernier prétendait avoir trouvé l'arme dans les ruines de Xak Tsaroth. Elle devint *Tueuse de lapins* quand Tasslehof apprit qu'elle n'était utile qu'en cas d'attaque de lapins féroces. Évidemment, elle servit en plus d'une occasion, notamment lorsque Tasslehoff s'en servit contre le Chaos en personne.

Tueuse de lapins est une *dague +4* qui revient toujours à son porteur dans les 1d20 heures suivant sa perte ou son vol. Cependant, si le propriétaire la remet à autrui, elle crée un lien avec son nouveau porteur et lui reste fidèle jusqu'à ce qu'il décide à son tour de la donner.

Divination et invocation modérées ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *localisation de créature*, *porte dimensionnelle*, niveau 12 ; Prix 37 302 pac ; Coût de création 18 802 pac + 1 480 PX.

Lunettes de compréhension des langues

Ces verres rares et magiques sont fixés à une monture en platine massif et sont généralement conçus pour des races sveltes, comme les kenders et les elfes. Ils permettent au porteur de lire n'importe quel texte et de le traduire à la perfection. L'intéressé peut même lire les écrits magiques, mais cela ne lui permet pas de lancer de sorts. Les lunettes ne traduisent que les langues écrites ; elles ne confèrent donc pas le pouvoir de parler ou de comprendre les langues orales.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *compréhension des langages*, *lecture de la magie* ; Prix 8 300 pac.

l'imposante chute d'eau leur rappelle la beauté de la contrée qui leur a été arrachée.

Océanie (village, 533). Océanie est un village de longs quais inutilisés qui semble jaillir de la base des Sentinelles et qui s'étend sur la terre ferme. Des kenders affligés ont construit des maisons derrière les jetées et les ont recouvertes de broussailles pour les dissimuler. Océanie est mieux connu pour son curieux agencement de docks et ses bateaux de pêche installés contre la montagne.

Parlà (village, 649). Parlà se dresse à l'ouest de Gobegarde, à la frontières des terres gobelines. Les autochtones kenders qui y vivent sont constamment brouillés avec les kenders affligés de Gobegarde.

La Tour (hameau, 300). Cette tour est un mystérieux édifice d'obsidienne situé de l'autre côté de la baie Monstrueuse par rapport à Hylo et au nord-est de la forteresse de Gobegarde. Sa population est essentiellement constituée d'indigènes kenders. Nombre de récits bien différents abordent les origines de la Tour, mais tous s'accordent à dire qu'elle renferme l'esprit d'un puissant mage qui est à ce jour le meilleur ami des kenders de Hylo. Certains vont même jusqu'à prétendre qu'il s'agit du magicien Magius, lié par une malédiction qui ne sera levée que le jour où on lui rapportera son célèbre bâton. En ce qui concerne les kenders, l'esprit fait désormais office d'oracle et les prévient de désastres imminents. Les kenders qui vivent aux alentours protègent la tour des pillards (tout en explorant et en admirant à cœur joie les objets qu'elle renferme).

Tous les kenders sont persuadés que la tour abrite un esprit qui les avertit de dangers imminents.

Histoire de la région

Selon les légendes, cette région aurait été fondée par un groupe de kenders qui « emprunta » un château volant lors de l'Ère des Rêves. Quelle que soit leur véritable origine, les kenders y prospèrent depuis. Le Cataclysme provoqua de gros dégâts et la mort de nombreux kenders de Hylo, mais il créa également des barrières naturelles protégeant la nation. Pendant des siècles, les kenders connurent paix et prospérité.

Mais la Migration kender mit un terme à tout cela. Trop généreux pour fermer leurs huis à leurs frères affligés, les indigènes kenders du Hylo n'imaginaient alors pas que les kenders du Goodlond allaient créer tant de tensions sociales et porter un coup à leurs idéaux traditionnels. À ce jour, les autochtones ne comprennent pas les kenders affligés et nombre les soupçonnent d'être maudits.

Îles de la mer de Sang

Capitales : Front-de-Mer (Saifhum) ; Lacynos (Mithas) ; Kalpethis (Kothas)
Population : humains (Saifhum), minotaures, humains, kyrie (Mithas et Kothas)
Gouvernement : république (Saifhum) ; féodal (Kothas) ; empire (Mithas)
Langues : commun, dargoi (Saifhum), elfe, ergothien, kalinese, kender, kothien, nordmaarien, saifhum, solamnique ; kothien (îles des minotaures)
Commerce : pêche, varech, production de sel, transport de marchandises (Saifhum) ; poissons tropicaux exotiques, varech, sel (Front-de-Mer) ; navires, armes et outils en bronze, opérations de sauvetage, marins mercenaires (Mithas et Kothas)
Alignement : N (Saifhum) ; LM (Mithas et Kothas)

Les îles de la mer de Sang se trouvent à l'est et au nord de l'Ansalonie. Faisant jadis partie du continent, les peuples de la région se retrouvèrent à vivre sur des îles lorsque la montagne embrasée frappa l'Ansalonie. Ils furent longtemps isolés des autres royaumes en raison d'une tempête sans fin connue sous le nom de Maelström, mais les eaux de la région sont calmes depuis plusieurs décennies et on peut désormais les sillonner en toute sécurité.

Vie et société

Les îles de la mer de Sang abritent de nombreux marins. Elle vivent du transport de biens et de personnes, ainsi que de la pêche. La plupart des marins habitent sur l'île de Saifhum. Des pirates sillonnent la région, mais ils opèrent surtout du côté de Saifhum et de l'île de Kothas.

Les minotaures règnent sur les îles de Mithas et de Kothas. Il s'agit d'une race de guerriers violents pourvus d'un sens de l'honneur exacerbé. Au sein de leur société, les décisions sont prises en fonction de l'issue de combats honorables, qu'elles concernent les rituels amoureux ou le choix d'un nouvel empereur.

Les minotaures exploitent les vertes forêts d'Elian pour construire leurs navires. Ils font parfois un saut à Flotsam pour se réapprovisionner, mais ils n'achètent jamais en grandes quantités, préférant plutôt s'en prendre aux navires de Saifhum.

Caractéristiques géographiques principales

Les îles de la mer de Sang se trouvent à l'est de l'ancien Maelström. Ce dernier prenait la forme d'un tourbillon rouge dans la mer de Sang. L'océan Couranien borde les îles à l'est et est l'un des lieux géographiques les plus orientaux de toute l'Ansalonie. Ce qui se cache au-delà est d'ailleurs inconnu.

Quatre masses de terre constituent les îles de la mer de Sang. À l'ouest se dresse Saifhum, l'île pirate. Au nord figure Karthay, qui regorge de mystères. Enfin, au sud apparaissent les îles des minotaures de Mithas et Kothas.

Karthay. Karthay, la plus grande et septentrionale des îles, est une terre constituée de plaines chaudes et désertiques et de hautes montagnes couvertes de forêts tropicales humides. Le Sommet du Monde (montagnes les plus hautes d'Ansalonie) situé au nord n'a pas été réellement exploré, mais

les rumeurs lui attribuent des forêts impénétrables et luxuriantes.

Kothas. Au sud de Mithas se trouve l'île de Kothas, où règnent minotaures et pirates. Kothas est dépourvue de réelle végétation et n'abrite aucun volcan. La majeure partie de la population de l'île vit à Kalpethis (cité, 17 095), la capitale, et sur la côte.

Mithas. Au sud de Karthay figure Mithas, demeure des minotaures. Mithas est une île volcanique dotées de quatre volcans en activité qui surplombent les plaines de broussailles. La capitale est Lacynos (cité, 20 457), ou « Nethosak » en kothien, qui est protégée de la mer de Sang par la baie du Cornu.

Saifhum. L'île de Saifhum est accidentée mais cultivée. On y trouve des bosquets et quelques cours d'eau. Les marins qui se sont installés ici ont construit des moulins à eau et à vent, ainsi que des chariots à voile posés sur des rails en bois dans les rues pavées. L'île renferme de nombreuses collines rocailleuses sur lesquelles pousse une végétation rabougrie, mais on n'y trouve très peu de créatures indigènes. Le lieu le plus important de l'île est la colonie maritime de Front-de-Mer (cité, 18 500).

Sites importants

La mer de Sang est bien évidemment le site le plus important de la région. Les eaux rouge sang sont tout ce qui reste de la puissante nation d'Istar. Jadis, le Maelström faisait rage en son centre, mais les flots sont libres de son influence depuis la fin de la guerre du Chaos.

L'Œil du Taureau. L'Œil du Taureau est un détroit situé entre Kothas et Mithas. Les falaises de Mithas repoussent les vagues qui arrivent, ce qui explique que la mer y soit particulièrement houleuse. Les eaux manifestement plus calmes du côté de Kothas cachent des courants et des repaires de guenaudes marines.

Tour de Winston. La ruine la plus importante de Karthay est un monolithe de près de 40 mètres de haut qui servait jadis de phare aux voyageurs d'Istar. Il est aujourd'hui abandonné et hanté selon certaines rumeurs.

Histoire de la région

Avant le Premier Cataclysme, la région où s'étend aujourd'hui la mer de Sang était au cœur de l'empire d'Istar. Après le Cataclysme, d'anciens esclaves et autres criminels liés par un contrat se retrouvèrent libres et s'installèrent sur les îles de la toute nouvelle mer de Sang. Le terrifiant Maelström les isola quelque peu pendant des siècles, mais les eaux sont plus calmes depuis quelques décennies et il est désormais facile de sillonner la mer de Sang.

Récemment, une impressionnante flotte de minotaures est partie de Mithas à destination de la nation elfe de Silvanesti. Ils ont conclu un pacte avec les chevaliers noirs et l'invasion a été couronnée de succès. Les minotaures qui sont restés sur les îles sont avides de conquêtes.

Kharolis

Capitale : Alsip
Population : humains, nains neidar, ogres
Gouvernement : dictature (chevaliers de Neraka) ; communautés tribales semi-indépendantes (ogres)
Langues : commun, nain, kharolien, nérakien, ogre
Commerce : céréales, bois d'œuvre (principalement cèdre et chêne), tabac, armes (Kharolis) ; monnaie, chevaux, bêtes de somme (Jelek)
Alignement : LM, CM, CB

Le Kharolis, région transformée par l'ancien seigneur dragon Beryllinthranox, est en pleine transition depuis la mort du dragon vert. Chevaliers noirs, ogres et gobelins rendent le pays particulièrement dangereux.

Vie et société

Les escarmouches menées contre les thanoi du sud sont moins fréquentes depuis l'occupation des chevaliers noirs. La production agricole a été réduite depuis que les forêts magiques ont envahi les terres arables et forcé nombre de fermiers et de colons à migrer vers le sud. La plupart des biens qui y sont produits sont envoyés au quartier général des chevaliers de Jelek contre espèces sonnantes et trébuchantes.

Après la mort de Beryllinthranox, les chevaliers noirs qui étaient en charge du Kharolis continuèrent d'administrer la région. Mais avec la chute de Mina et le retour des dieux, tout cela risque de changer.

Les chevaliers ont également permis à de petits groupes d'ogres de rester dans les régions méridionales car ils sont habitués au froid et peuvent rapidement repousser les incursions de thanoi. Cependant, ils ne savent pas encore que les ogres ont conclu une alliance avec les hommes-morses. En effet, ces deux races ont signé un pacte de leur sang visant à renverser les chevaliers noirs et à prendre le Kharolis. Certains révolutionnaires humains seraient secrètement de mèche avec ces forces maléfiques. Selon certaines rumeurs, ils compteraient utiliser les thanoi et les ogres pour vaincre les chevaliers avant de se débarrasser de leurs alliés.

Caractéristiques géographiques principales

Jadis, des forêts denses parsemaient la région. Pendant des années, elles grandirent vers le sud plus vite qu'on l'avait imaginé. Bien que les arbres vivent encore, les forces magiques qui assuraient leur multiplication et leur subsistance ont disparu.

Collines des Crabes de Feu. Malgré son histoire macabre, ce massif de collines est paisible depuis l'Été du Chaos. Les gens refusent de s'y rendre, mais les chevaliers y ont fondé un petit avant-poste pour tirer le meilleur parti des hauteurs.

Collines Gelées. Pourvue d'un nom plutôt mal approprié à l'heure qu'il est, cette région était autrefois recouverte de toundra. Les forteresses de Waw et de Vash témoignaient jadis du royaume du Peuple des Glaces, mais elles sont aujourd'hui abandonnées.

Sites importants

Nombre des anciens repères, édifices et ruines sont complètement dissimulés sous un tapis de végétation, ou situés dans des forêts inexplorées, et attendent qu'on les redécouvre.

Alsip (ville importante, 3 869). Alsip est la ville portuaire la plus proche de la forêt de Wayreth. La plupart des maisons et des échoppes sont en boue et en argile et soutenues par des poutres recouvertes de poix. Des bacs à fleurs ornent chaque fenêtre. Lorsque les chevaliers noirs envahirent le Kharolis, c'est ici qu'ils stationnèrent le gros de leurs troupes. Au début, ils rencontrèrent une certaine résistance, mais après quelques exécutions publiques, l'ordre fut rétabli. Les chevaliers noirs laissent les navires de commerce étrangers aller et venir, mais ils taxent lourdement toutes les transactions et confisquent les biens des marchands qui tente de négocier avec eux. Du coup, nombre de négociants se livrent au troc pour tromper les superviseurs du port plutôt que d'user de monnaie.

Bastion Venteux (village, 481). Bastion Venteux est un petit village qui s'élève au bord de la Venteuse. C'est aujourd'hui l'un des nombreux avant-postes qu'utilisent les chevaliers de l'Épine dans leur mission visant à retrouver la Tour de Wayreth. Après la mort du seigneur dragon Beryllinthranox, cette forteresse devint la première ligne de défense des chevaliers face à la menace grandissante des gobelins du sud du Qualinesti. En effet, ces humanoïdes ne semblent guère apprécier les membres des autres races, pas même ceux qui servent de leur côté.

Histoire de la région

L'Ère des Mortels a profondément changé le Kharolis. La magie du seigneur dragon vert Beryllinthranox transforma la région située au sud de la Venteuse en forêt tempérée (alors qu'ils s'agissait d'une toundra). Les hommes-morses et les ours des glaces fuirent alors vers leur terre natale, au sud, laissant le pays aux humains soutenus par des groupes d'ogres sous la bannière des chevaliers de Takhisis. Les habitants du Kharolis saluèrent d'abord l'arrivée de cette armée d'invasion, mais ils apprirent ensuite à les mépriser et à s'opposer à leur régime d'oppression.

Les elfes qui contrôlaient autrefois la frontière sud du Qualinesti ont fui la région. Ils furent chassés ou tués par une gigantesque force de gobelins parfaitement disciplinés qui semblèrent jaillir de nulle part. Les Kharoliens qui espèrent fuir la tyrannie des chevaliers noirs en traversant cette contrée y réfléchissent à deux fois avant de prendre leur décision.

Khur

Capitale : Khuri-Khan
Population : nomades (désert), gobelins, ogres
Gouvernement : khanats indépendants
Langues : nain, gobelin, khur, nérakien, ogre
Commerce : chevaux, objets en cuir, diamants, verrerie, épices, huile, objets ouvrés
Alignement : LM, LN

Au Khur, l'Ère des Mortels est synonyme de lutte, de sacrifices et de conflits. La région est sortie de la Désolation de Malystryx avec un profond désir de renouveau et un orgueil redoutable. Les guerriers du désert du Khur, connus pour leur amour de la beauté et pour leur nature belliqueuse, rentrent d'exil et se regroupent après des décennies passées sous la surveillance maléfique du Maraudeur Rouge. Les tribus reforgent de vieilles alliances et on parle de nouveau de l'étoile errante, un chef qui unira les sept clans.

Vie et société

Les sept tribus du Khur (Fin-Maskar, Hachakee, Khur, Maaykhur, Mikku, Tondoon et Weya-Lu) sont dirigées par un unique khan. La majorité des tribus du désert mènent une vie nomade dans des caravanes, des villes constituées de tentes et des camps. Certaines vivent dans des villes bâties à flanc de colline ou au beau milieu de vallées, voire dans ce qui reste des forteresses de l'Aile Verte. Elles sont constituées d'individus méfiants, honorables et résistants.

Caractéristiques géographiques principales

Le Khur entoure la mer de Khurman sur trois flancs et partage une frontière avec le Balifor, Neraka, Thoradin, les Khalkist et le nord du Silvanesti. Au nord, des plateaux accidentés et une savane montagneuse descendent vers la mer de Khurman et s'achèvent sur des falaises abruptes. Le sud et l'ouest du Khur sont constitués de déserts dépourvus de pistes agrémentés de crêtes et d'oasis. Au plus froid de l'année, le Khur reste sec et chaud. L'été, le pays est un désert brûlant et étouffant.

Les terres Brûlées. Situées au beau milieu du khanat des Mikku, au sud du Khur, les terres Brûlées constituent un vaste désert de sel dénué d'eau et de végétation. L'action du soleil y crée une véritable couche de sel. Les nuits sont calmes et fraîches. D'étranges créatures qui y trouvent les conditions de vie favorables s'y sont installées. Enfin, certaines rumeurs parlent de ruines souterraines enfouies datant du règne du Prêtre-roi.

Sites importants

Le Khur est un pays constitué de vastes déserts et de contrées impénétrables, ce qui est d'autant plus vrai depuis que Malystryx a détruit le fragile écosystème de la mer de Khurman et souillé les eaux de la baie de Balifor. Cependant, ces changements climatiques ont

eu pour effet de révéler des centaines d'objets istariens sur les côtes du pays.

Delphon (cité, 18 751). Delphon, cité bâtie sur le territoire des Weya-Lu, est un mélange intéressant de tribus indigènes et de descendants de mercenaires, de soldats et d'officiers de l'Aile Verte. Récemment, un Weya-Lu du nom de Kasimir di Kyre (NB, Rôd9 humain, homme), petit-fils d'un héros de la guerre de la Lance, a pris le pouvoir en ville avec le soutien populaire des autochtones et des descendants des occidentaux.

Khuri-Khan (cité, 22 424). La capitale de Khuri-Kahn était jadis l'une des plus belles cités de l'est de l'Ansalonie. Durant la guerre de la Lance, Khuri-Khan fut prise par les troupes de l'Aile Verte. La cité fut saccagée à de multiples reprises et il ne reste pas grand-chose de sa grandeur d'antan. Cependant, elle abrite des marchés et des bazars animés, des autels exotiques et des temples tournés vers les aspects khur des dieux.

Kortal (village, 868). Durant la guerre de la Lance, ce village fut le moyeu de l'occupation de l'Aile Verte. Plus récemment, ce sont les chevaliers de Neraka qui ont occupé la communauté. Actuellement, Kortal est dirigé par le khan, qui s'efforce tant bien que mal à préserver les alliances fragiles conclues entre les anciennes tribus en guerre.

Histoire de la région

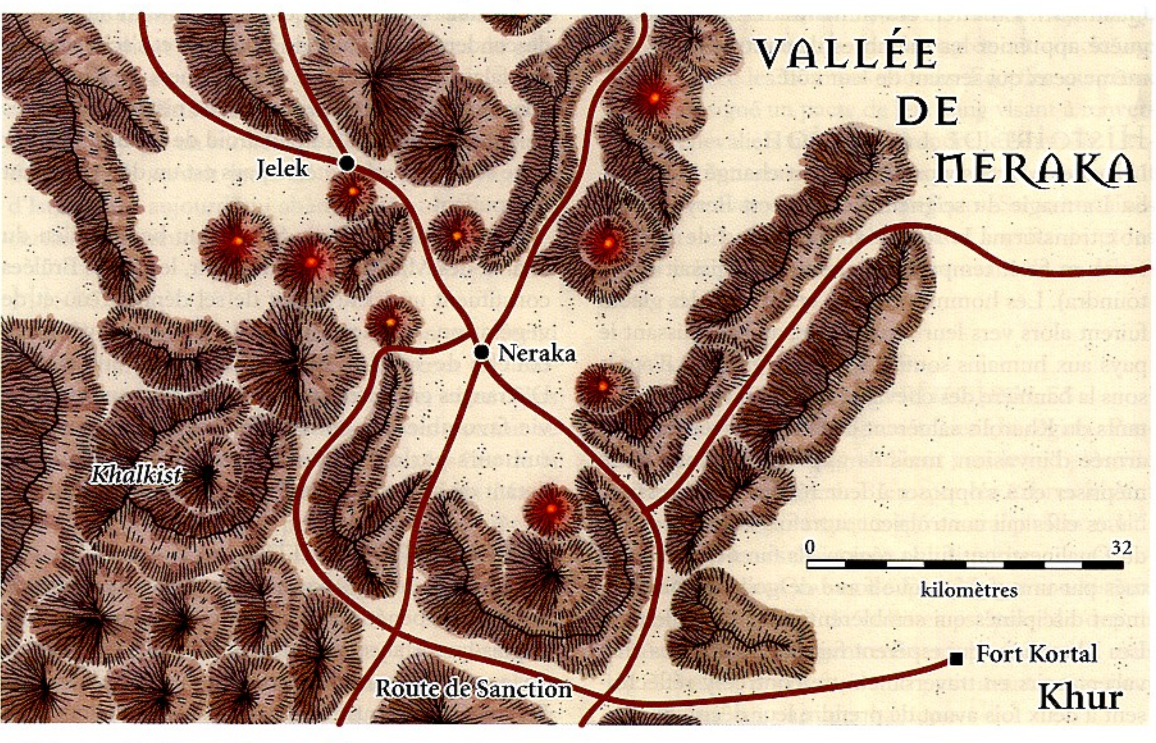
Les autochtones du Khur qualifient souvent le Cataclysme « d'Inondation ». En effet, d'importantes inondations engloutirent nombre des tribus et une grande partie de leurs terres ancestrales. Même si les survivants œuvrèrent à reconstruire leur vie, un grand chef du nom de Keja apparut et unit les tribus restantes. L'unification ne survécut pas longtemps à sa mort et chacun de ses fils devint le souverain de l'une des sept tribus actuelles de la région du Khur, qui tire son nom de la plus grande des tribus contemporaines.

Durant la guerre de la lance, le seigneur draconien Ariakas voulut pousser les redoutables Khur dans le giron des armées draconiques. Certaines tribus firent alliance avec le Mal, d'autres conservèrent leur indépendance, mais toutes souffrirent jusqu'à ce qu'un jeune chevalier solamnique du nom de Morgan di Kyre vînt et les aidât à mener une guérilla efficace contre leurs ennemis. Le héros des sept tribus fut proclamé le « Délivreur ». Son fils et son petit-fils se sont distingués en portant ce surnom.

Neraka

Capitale : Jelek
Population : humains (civilisés et nomades), ogres, hobgobelins, draconiens
Gouvernement : dictature (chevaliers) ; tribal
Langues : nain, gobelin, khur, lemish, nérakien, nordmaarien, ogre, solamnique
Commerce : esclaves, obsidienne, chaux, mercenaires, recel, lamas, laine
Alignement : LM, LN

Symbolisant jadis le Mal sur Krynn, la région du nom de Neraka connut son avènement dans les années qui suivirent la guerre du Chaos et le Conseil des Derniers Héros. En qualité de quartier général des chevaliers de Neraka, la région prospéra avec les troupes et l'argent arrivant dans le pays. Après les événements de la guerre des Âmes et la chute de Mina, les chevaliers de Neraka ont été grandement affaiblis et l'avenir de la région qui leur a donné son nom semble incertain.



Vie et société

Les chevaliers de Neraka dominaient autrefois les peuplades de cette région. Les tribus humaines, hobgobelines et ogres des alentours sont habituées à vivre sous le règne du souverain du moment. Des colonies parsèment la région, mais la plus grande concentration d'individus se trouve dans la cité de Neraka et dans les villes de Jelek et Telvan. Entourée de toutes parts par des forces potentiellement hostiles, comme la nation draconienne du Teyr et les guerriers du désert du Khur, la région est coupée de la plupart des voies commerciales et survit sur le dos de la contrebande, du recel et des négociants itinérants. Nombre des habitants de Neraka s'intéressent désormais à Sanction, au sud, et au rôle qu'elle pourrait jouer dans la région à l'avenir.

Caractéristiques géographiques principales

Au nord, le pays de Neraka est rocailleux et marqué par des crêtes de basalte couvertes de pins et de buissons desséchés. Les plaines verdoyantes sont courantes, mais le sol est pauvre. Au sud, les volcans vomissent des flammes et de la fumée qui obscurcit parfois le soleil. Au premier abord, les plaines de Neraka ont l'air plates et dénuées de relief, mais elles sont parsemées de crevasses et de fissures qui crachent de la vapeur et de la fumée. La région borde les terres naines de Thoradin et la nation ogre du Blode au sud, les déserts du Khur à l'est, et les régions de l'Est Sauvage et du Nordmaar au nord.

Vallée de Neraka. Appelée Gamashinock (« Ode Funéraire ») par les nains depuis la fin de la guerre de la Lance, la vallée est hantée. Les noirs débris de l'ancien temple de la Reine des Ténèbres parsèment les environs et ressemblent à d'immenses cristaux sombres qui jaillissent du sable. Selon certains récits, la vallée est l'endroit précis où Mina sortit de la tempête pour mener les chevaliers noirs lors de la guerre des Âmes.

Sites importants

Les chevaliers de Takhisis s'emparèrent de cette région après leur invasion de l'Ansalonie, durant l'Été du Chaos. Ils œuvraient alors à l'expansion de leurs terres et des frontières de Neraka. Ils finirent par se qualifier de chevaliers de Neraka et renoncèrent au nom de la déesse qui les avait abandonnés.

Cité de Neraka (grande ville, 5 808). La cité originale de Neraka fut bâtie autour des vestiges corrompus du temple d'Istar, au nord de la vallée de Neraka. Après la destruction du temple, lors de la guerre de la Lance, les ruines furent abandonnées pendant des années avant que les chevaliers ne vinssent les prendre. Cependant, l'écho du mal et de la mort était encore présent, et les nouveaux arrivants durent déplacer la ville au sud de la vallée. La cité n'est que l'ombre de l'ancienne et, après avoir été pillée par Targonne, elle n'est plus qu'un refuge de contrebandiers, de voleurs, de mercenaires et d'anciens bureaucrates corrompus.

Terredieu. Terredieu est une cuvette située au sommet d'une montagne des Khalkist. Il s'agit d'un lieu mystique aux origines célestes. En son centre apparaît un bassin circulaire de roche noire qui reflète le ciel nocturne, même en pleine journée.

Terredieu est restée un lieu mystique et mystérieux, même après l'Été du Chaos. Ceux qui s'y rendirent après la guerre du Chaos (et qui survécurent pour le raconter) prétendaient avoir été repoussés par une incroyable sensation de Mal et de puissance des ténèbres auxquels même l'ogre le plus féroce ne pouvait faire face. D'aucuns pensent aujourd'hui que Takhisis se trouvait à Terredieu dans l'attente de recouvrer ses pouvoirs.

Avec le retour de dieux, Terredieu reflète de nouveau les constellations en son noir bassin, mais les étoiles présentent un nouvel agencement. En effet, les constellations de Paladine et de Takhisis ont désormais disparu.

Jelek (ville importante, 4 690). Jelek est une ville sordide qui s'élève dans les plaines poussiéreuses de Neraka. Les rues de la ville sont particulièrement boueuses. Comptant jadis parmi les avant-postes draconiques, Jelek fit fortune grâce aux chevaliers noirs et autres dirigeants locaux peu scrupuleux. Lieu de naissance de Morhan Targonne, le seigneur de la nuit qui fit assassiner Mirielle Abrena, Jelek s'imposa tout naturellement comme le nouveau centre politique des chevaliers. La ville s'est développée et a profité des faveurs de feu Targonne, mais avec sa mort et le déclin de la chevalerie, les beaux jours de Jelek sont comptés.

Tour de Gargath. Il s'agit du célèbre château du magicien Gargath. La tour abrita également la Gemme Grise à titre temporaire. En outre, les races naines et kenders y seraient nées. Selon certaines rumeurs, cette tour antique, aux pieds de laquelle vit une petite communauté d'individus issus de différentes races, se déplace au sein des Khalkist, effet secondaire du chaos répandu par la Gemme Grise. Si cette légende n'est pas fondée, il faut croire que la tour est bien cachée et que peu de visiteurs s'y rendent.

Histoire de la région

La cité de Neraka naquit plus d'un siècle après le Cataclysme, lorsque Takhisis déposa la Pierre de la Fondation du temple du Prêtre-roi dans une clairière reculée. Usant de magie, la pierre donna naissance à un nouveau temple, le Temple des Ténèbres où Takhisis rassembla ses serviteurs. La cité qui entoure l'édifice ne se développa que pour servir la Reine des Ténèbres et ses sbires. Lorsque des voyageurs la découvrirent, ils la prirent pour la cité perdue de Neraka, une communauté montagneuse détruite par le Cataclysme. Ceux qui échappèrent aux mignons

de Takhisis colportèrent la nouvelle de la cité de « Neraka ». La Reine des Ténèbres ne s'y opposa pas et le nom resta.

Neraka fut presque totalement abandonnée après la défaite finale des armées draconiques et ne fut reprise qu'une génération plus tard, lors de l'Été du Chaos. Les chevaliers de Takhisis voulurent s'emparer de la région qui était leur et en faire leur base d'opération en Ansalonie. Finalement, ils s'approprièrent également le nom de la région.

Nordmaar

Capitale : La Garde Nordique
Population : nomades (plaines et jungle)
Gouvernement : féodal (nomades) ; tribal (hommes-lézards)
Langues : langue de l'Est Sauvage, kalinese, nordmaarien, ogre, solamnique
Commerce : épices, animaux et plantes exotiques, spiritueux, fer, marbre, chars, chariots, chevaux (nomades de l'ouest)
Alignement : NB, N, CN, CB

Le Nordmaar est une grande nation située aux confins tropicaux de l'Ansalonie. Ce pays est victime d'invasions depuis les premiers jours de la guerre de la Lance. Il a appartenu à l'Aile Rouge et aux chevaliers de Takhisis, a été attaqué par les nécrophages d'ombre lors de la guerre du Chaos et plus ou moins par le dragon noir Mohrlex (CM, dracosire noir, mâle). Le Nordmaar reste un royaume féodal de cavaliers et de redoutables guerriers de la jungle passés maîtres dans l'art de repousser tyrans et oppresseurs.

Vie et société

Les peuples du Nordmaar sont divisés en nombreuses tribus de taille modeste pourvues d'un seul et même roi. Depuis longtemps, ils reproduisent le modèle de cultures avancées, comme celle de la Solamnie, ce qui a donné naissance à une société semi-nomade de seigneurs et de chefs féodaux. Autrefois, les chevaliers solamniques stationnaient quelques troupes à La Garde Nordique et Jennison pour aider à la défense de la région. Le commerce y était florissant, mais les invasions et un climat politique en perpétuel changement le réduisirent à une peau de chagrin, sur terre comme sur mer.

Caractéristiques géographiques principales

Le Nordmaar occupe une région septentrionale de l'Ansalonie. La nation est bordée par l'océan Couranien sur trois flancs et partage une frontière avec l'Est Sauvage, Neraka et le Teyr. Le climat est tropical, des forêts humides et autres jungles occupant le nord, alors que le sud abrite des landes stagnantes. Le long de la frontière de l'Est Sauvage, des plaines verdoyantes recouvrent les terres qui descendent des Astivar. Elles sont plus arides dans le sud, à mesure que l'on se rapproche de Neraka et le nord-ouest du Teyr. La mousson, qui accompagne les alizés au nord, marque tout changement de saison. La température est relativement stable tout au long de l'année.

Le Grand Bayou. Le dracosire noir Mohrlex, connu des Nordmaariens sous le nom de Poix, revendique cette vaste région dangereuse. Les marais denses et massifs de la jungle sont entrecoupés de profonds lacs d'eau saumâtre. Ce qui ressemble parfois à la terre ferme n'est souvent que végétation et sédiments. Mohrlex autorise plusieurs tribus d'hommes-lézards à vivre aux alentours, sans oublier alligators, insectes géants et serpents.

Sites importants

Pendant la guerre du Chaos, des nécrophages d'ombre balayèrent plusieurs villages et colonies dans l'est de la région, les plongeant dans le néant alors que le reste de Krynn oubliait jusqu'à leur existence. Il ne reste plus d'eux que des villes fantômes.

La Garde Nordique (cité, 22 326). La Garde Nordique est la capitale du Nordmaar et le siège du pouvoir du roi de ce pays, Shredler Kerian (LN, Ari8 humain). La ville est dominée par la forteresse de pierre recouverte de lierre qui lui donne son nom, et qui sert également de base d'opérations aux chevaliers solamniques présents dans les environs. La menace potentielle que représente le Grand Bayou explique que plusieurs murs d'enceinte aient été ajoutés à la communauté.

La fontaine du Renouveau. Situé à la lisière occidentale du Grand Bayou, on a longtemps cru ce lieu de culte dédié à Habbakuk perdu à jamais peu après la guerre du Chaos. Cependant, les Nordmaariens prétendent que sa source curative et sa flore exotique se sont régénérées. Le dragon noir Mohrlex en a également entendu parler et serait à la recherche de cette fontaine dans le but de s'en emparer.

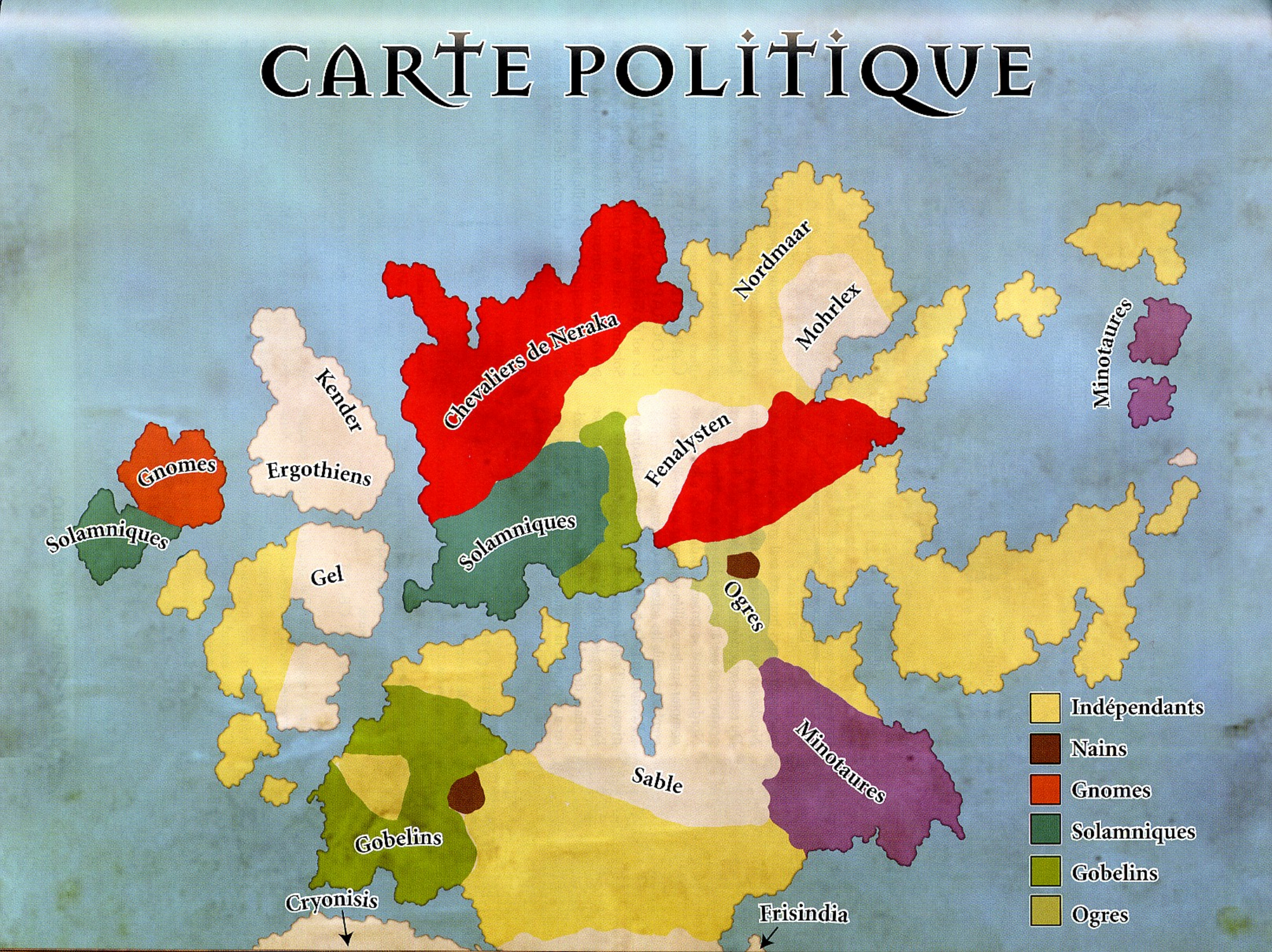
Le Cavalier. Dans le nord-est du Nordmaar, encerclé par la jungle et les contreforts rocheux, s'élève un impressionnant monument évoquant un cavalier monté sur un grand cheval. Nul ne saurait vraiment dire s'il s'agit d'une relique de l'antique Istar ou d'un simple morceau de roche à la forme singulière. Durant les premières années de l'Ère des Mortels, ensorceleurs et mystiques se sont rendus sur place dans le but d'éventer les éventuels secrets magiques du lieu, mais rien n'a transpiré jusqu'à présent.

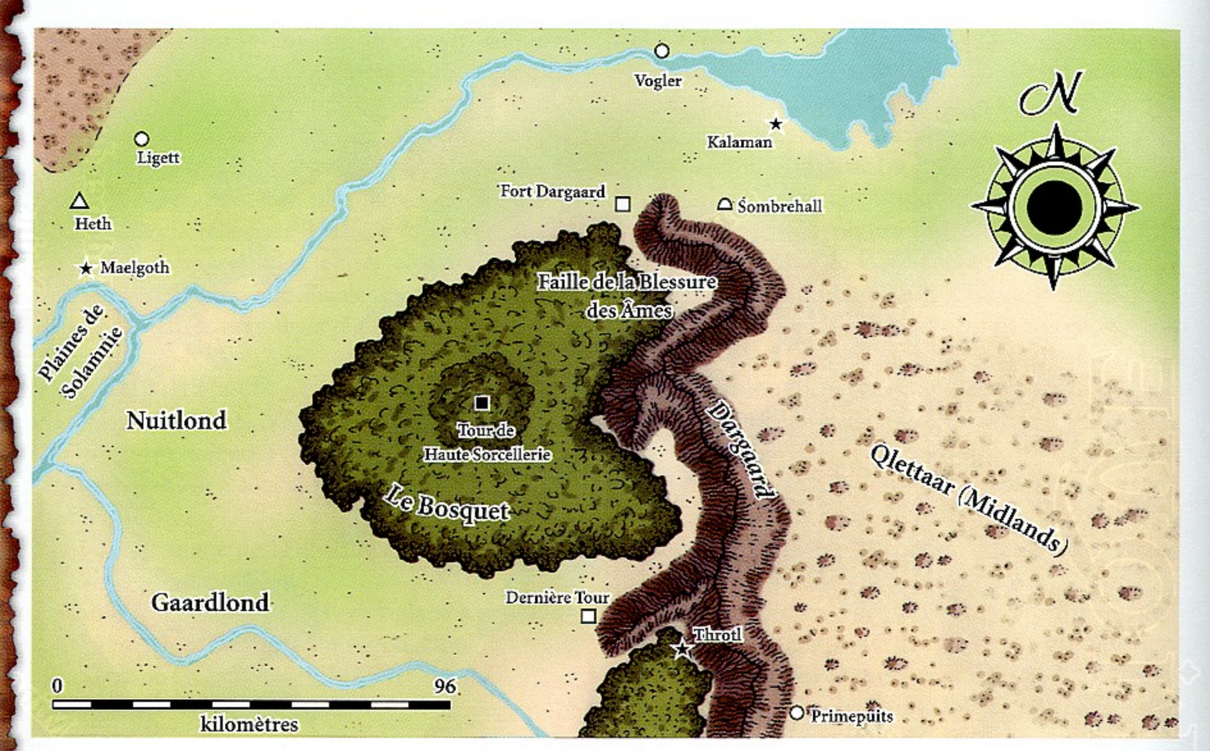
Valkinord. Ces vastes ruines se trouvent sur la côte orientale du Nordmaar, là où le détroit de Miremier rencontre l'océan Couranien Nord. L'endroit fut rasé par des maraudeurs de l'Aile Rouge aux premiers jours de la guerre de la Lance et a été en partie envahi par la jungle et la végétation.

Histoire de la région

Lors de la guerre de la Lance, le royaume barbare a grandement souffert sous les coups de l'Aile Rouge. Contrairement aux autres nations qui supportaient

Carte politique





leurs oppresseurs bon gré mal gré, les habitants du Nordmaar pourchassaient activement les dragons. Du reste, cette démonstration de force et de défiance perdure encore à ce jour. La seule question que les Nordmaariens se posent est de savoir s'ils peuvent compter sur leurs alliés solamniques ou s'ils doivent combattre seuls les seigneurs dragons.

Récemment, il y a eu des tensions avec les draconiens du Teyr. Le seigneur Kang a demandé de l'aide contre les chevaliers solamniques mais, se méfiant de la duplicité des draconiens, le roi Shredler a repoussé la requête de son voisin. Selon certaines rumeurs, des espions draconiens vivraient à La Garde Nordique.

Nuitlond

Capitale : aucune
Population : humains civilisés, draconiens, morts-vivants
Gouvernement : république (Kalaman)
Langues : commun, solamnique
Commerce : navires
Alignement : NB, CB, LM

S'il ne s'agissait autrefois que d'une région étriquée perpétuellement plongée dans l'obscurité, le Nuitlond s'est bien étendu depuis la guerre du Chaos. Ses frontières vont aujourd'hui de Kalaman, au nord, au Gaardlond, au sud. Cependant, cette expansion a eu un effet négatif sur le commerce, et peu de voyageurs osent se rendre jusqu'à Kalaman, même pour y acheter les célèbres navires qui y sont fabriqués.

Vie et société

La vie est dure au Nuitlond, mais les choses pourraient bien changer avec la fin de la guerre des Âmes. L'obscurité perpétuelle qu'utilisait Takhisis pour dissimuler l'existence du chevalier Sobert a disparu et le soleil brille de nouveau sur cette terre plongée dans les ténèbres.

Caractéristiques géographiques principales

Le sol du Nuitlond est aussi fertile que le reste de la Solamnie, mais les exploitations agricoles n'offrirent pas de gros rendements sous les ténèbres enchantées. Maintenant que le soleil brille de nouveau, nombre d'individus viennent chercher des terres dans la région. Les plus courageux et les plus idiots s'y rendent sans se poser de questions, mais les gens superstitieux et prudents ne sont pas sûrs que le chevalier de la mort ait été vaincu.

Sites importants

Avant le Cataclysme et la chute du chevalier Sobert, la région était fertile et prospère. Depuis sa libération des griffes du Mal, les lieux de marque restent ceux dont on parle à demi-mot.

Les ruines de Dargaard. Ancienne demeure du chevalier de la mort Sobert, le château fut détruit lors de la guerre des Âmes. Selon les rumeurs, les ruines abriteraient nombre d'objets magiques et précieux amassés par le chevalier durant sa longue vie. Cependant, très peu d'individus ont eu le courage d'entamer la chasse au trésor.

Tour de Haute Sorcellerie. Peu après la guerre du Chaos, le magicien Dalamar le Noir déplaça la Tour de Palanthas au Nuitlond pour la protéger du courroux du dragon bleu Khellendros. Un impressionnant bosquet de cyprès impénétrable poussa autour du bâtiment pour le cacher aux yeux des seigneurs dragons. Les dieux de la magie interdirent à Dalamar de

retourner à la tour, qui refusa de révéler son emplacement, prétendant qu'il ne le ferait qu'une fois les Ordres de Haute Sorcellerie parfaitement rétablis.

Histoire de la région

Durant l'Ère du Pouvoir, des années avant le Cataclysme, le chevalier Sobert appartenait à l'une des maisons dirigeantes de la nation de Solamnie. Sa famille observait depuis longtemps les traditions des chevaliers. En échange, elle avait d'ailleurs reçu une province du nom de Noblelond où elle devait faire respecter la paix. Des épidémies balayèrent la région vers la fin de l'Ère du Pouvoir et emportèrent nombre des oncles de Sobert.

Quand le chevalier Sobert fut maudit pour ses crimes commis durant le Cataclysme, il devint un chevalier de la mort. La région qui était sienne de droit fut également maudite et couverte d'une chape de ténèbres et de brume, et prit le nom du « Nuitlond ». Au début de l'Ère des Mortels, l'emprise du Nuitlond s'étendit car la Reine des Ténèbres souhaitait dissimuler la présence de Sobert dans l'espoir de s'en servir ultérieurement. Néanmoins, le chevalier finit par repousser la Reine des Ténèbres et trouva la paix dans la mort.

Après la mort de Sobert et la chute de la Reine des Ténèbres, la région acheva un cycle en quelque sorte. Aujourd'hui, elle est de nouveau fertile et vivante, ce qui explique que beaucoup de gens viennent y tenter leur chance.

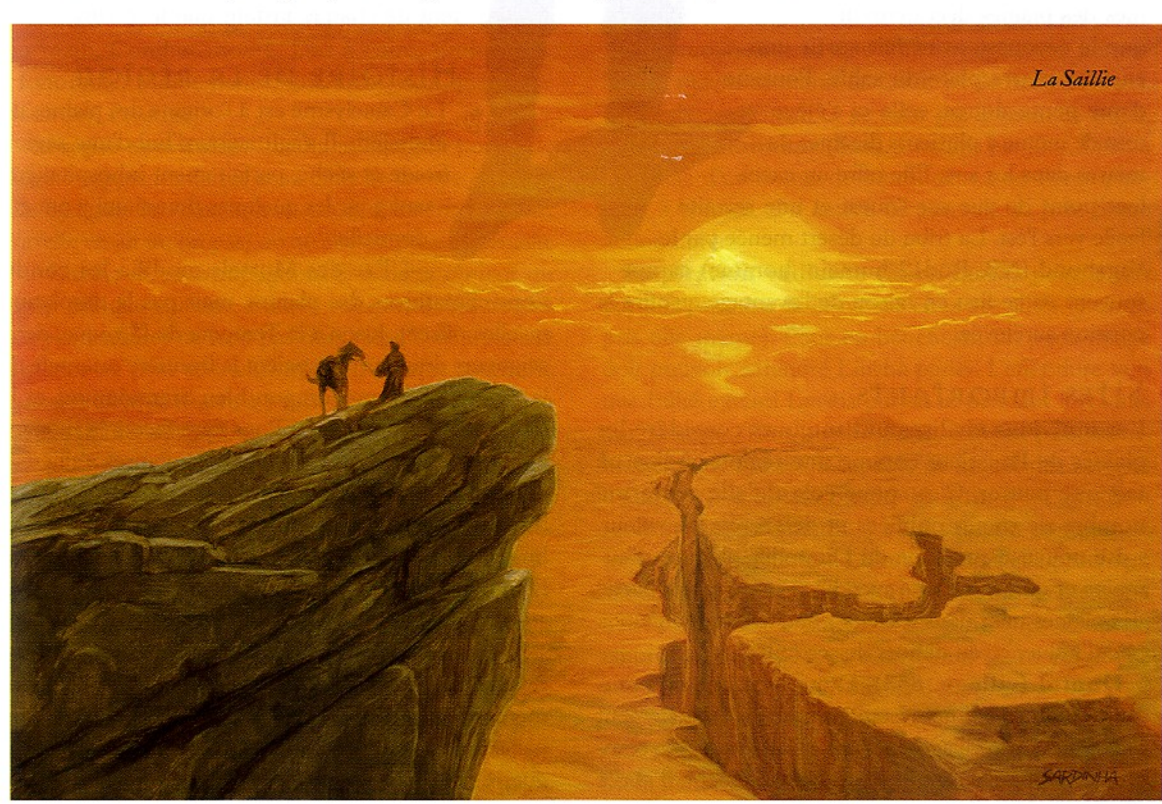
Plaines de Poussière

Capitale : aucune
Population : humains, centaures, thanoi, gobelins
Gouvernement : république (Duntollik)
Langues : commun, nain, elfe, gobelin, langage des Glaces, kharolien, minotaure, ogre, thanoi
Commerce : objets en cuir, peaux
Alignement : NB

Les plaines de Poussière, jadis froides toute l'année, connurent un changement radical à l'aube de l'Ère des Mortels. Après le vol du monde commis par Takhisis et l'arrêt subséquent du Maelström, les vents frais qui soufflaient sur la toundra ont décru. Du coup, les plaines sont plus chaudes l'été, ce qui a provoqué la disparition d'une bonne partie de la végétation et donné naissance à un désert. Les plaines ne retrouvent donc leur aspect de toundra que l'hiver.

Vie et société

L'afflux de réfugiés elfes cause des tensions dans la zone. Pour la plupart, ceux-ci ne sont pas organisés et constituent de petits groupes qui fuient leur terre natale. Aigris, courroucés, blessés et désespérés, les elfes n'ont pas de chef et ne se sont pas décidés quant à la marche à suivre. Certains se tournent vers Gilthas, alors que d'autres (surtout les Silvanesti) ne veulent pas d'un chef à moitié humain. Certains souhaitent combattre les envahisseurs minotaures et recouvrer leur nation, mais d'autres prétendent que ces monstres sont trop forts et qu'il leur faut prendre le temps de rebâtir leurs forces. Certains recommandent de se rendre dans les grandes villes humaines, comme Palanthas, qui voient les elfes et leurs divers talents d'un bon œil, alors que d'autres désirent s'installer dans les plaines à titre temporaire, le temps de se réorganiser pour partir à la conquête de leur patrie, ce qui ne saurait tarder selon eux.



La Saillie

Pendant ce temps, les humains et les centaures qui vivent dans la région, et qui doivent déjà composer avec des ressources limitées, voient d'un mauvais œil leur arrivée qui épuisent celles-ci.

Jadis, un commerce florissant existait entre Tarsis et le Qualinesti. Aujourd'hui, les seuls échanges commerciaux se déroulent entre le Duntollik et les pillards humains qui occupent la région, mais ils n'en sont pas moins fragiles en raison de la menace que représentent les gobelins depuis peu.

Caractéristiques géographiques principales

Les changements qui suivirent l'Été du Chaos eurent des conséquences dramatiques dans les plaines de Poussière. Jadis froides tout au long de l'année, les plaines sont aujourd'hui arides et chaudes à l'excès. La majeure partie de la région a laissé place à un véritable désert de sable, mais certaines zones abritent des plaques d'herbes sèches et cassantes. L'argile rouge sang, qui nourrissait naguère la végétation, a littéralement cuit au soleil et offre désormais une mer sèche et orange aux voyageurs.

La Saillie. Quelques années après le début de l'Ère des Mortels, un petit tremblement de terre frappa la région. Plus tard, les hommes des plaines découvrirent que la secousse avait fait sortir une énorme pierre plate du sable. Pourvue d'une pente douce, celle-ci s'élève tout de même à plusieurs dizaines de mètres dans les airs. Elle offre un excellent point de vue sur l'ouest et une retraite facile vers l'est. La tribu du désert menée par le Vagabond (NB, Rôd12 humain, homme) campe souvent en ce lieu en raison de l'avantage qu'offre la position surélevée.

Linsha Majere

Sites importants

Les individus civilisés ont toujours considéré les plaines de Poussière comme une région où l'on ne fait que passer. C'est pour cela qu'elle renferme nombre de ruines oubliées et de secrets de valeur.

Le nouveau royaume du Duntollik, alliance d'humains et de centaures, revendique une grande partie des plaines mais dans les faits, chaque communauté a peu d'influence en dehors de ses murs.

Duntol (village, 853). Duntol est une communauté rude et animée. Le commerce y est tellement florissant que le village est d'une taille démesurée comparé à sa population indigène. Généralement, il abrite plus de mille personnes, parfois le double. La plupart des autochtones sont humains, mais on y trouve également des demi-elfes, des kenders et des centaures.

La Cité Perdue (petite ville, 5 100). Ville de mirages et d'illusions, la Cité Perdue devint un refuge pour tous ceux qui fuyaient le courroux des seigneurs dragons. La légion d'Acier et les chevaliers solamniques maintiennent une présence en ville. La Tempête de l'Unique anéantit le camouflage, car elle balaya non seulement les habitants fantomatiques, mais également la cité illusoire, et révéla les véritables bâtiments. Avec la mort du dragon de bronze Iyesta (appelé Splendeur) et du dragon bleu Stenndunuus (appelé Tonnerre), le désordre qui règne entre les chevaliers et les légionnaires, et la menace que représente la population constituée d'anciens mercenaires, l'avenir de la ville est incertain.

Rosepierre (village, 458). Autre communauté d'humains, de centaures, de métis et de parias en tout genre, Rosepierre est un village qui se soucie avant tout du brassage et de la vente de sa bière, connue sur des centaines de kilomètres à la ronde. Ainsi, tout marchand avisé fera de gros bénéfices en faisant le commerce de la bière du village. Willik, qui est le village le plus proche, en est le meilleur client.

Willik (village, 511). Ancienne communauté de centaures, Willik abrite aujourd'hui une population cosmopolite. Le village a une réputation extravagante, et tous ceux qui aiment les excès s'y sentiront comme chez eux, car les habitants profitent de chaque instant que leur offre la vie.

Histoire de la région

Le Cataclysme est à l'origine des plaines de Poussière. Il s'agit aujourd'hui d'une région froide et sèche, parfaitement inhospitalière, sauf pour les quelques thanoi qui y ont élu domicile.

L'Ère des Mortels modifia les conditions climatiques des plaines, mais pas la désolation qu'elles offrent. Jusqu'à la Tempête de l'Unique, deux seigneurs dragons occupaient la frontière orientale de la région : l'étrange dragon bleu Stenndunuus et le dragon de bronze Iyesta. Pour faire face à la menace qu'ils représentaient, humains et centaures s'allièrent et formèrent la nation du Duntollik. Bien qu'il s'agisse davantage d'un ramassis de tribus centaures et humaines que d'une véritable nation, les habitants du Duntollik sont prompts à réagir quand leurs voisins sont en danger.

L'arrivée de la tempête vit également Stenndunuus revendiquer les plaines de Poussière. Il fit appel à des mercenaires armés de *lancedragons* maléfiques (créées par Ariakas pour soutenir son effort militaire avant la guerre du Chaos) pour terrasser le dragon de bronze

et ceux qui le servaient. Stenndunuus fut tué quelques jours plus tard par le dragon de bronze Creuset et le chevalier de la Rose Linsha. Cependant, les mercenaires parvinrent à s'enfuir avec leur trophée, une couvée d'œufs de dragons volés dans l'antre de Iyesta.

Récemment, les plaines de Poussière ont reçu un afflux de réfugiés elfes, principalement des Qualinesti chassés de leurs terres par les chevaliers de Neraka et des Silvanesti fuyant l'armée des minotaures. Cela a provoqué des frictions avec les humains des plaines qui revendiquent cette terre depuis fort longtemps.

Linsha Majere

Femme, Mys1/Gue2//Rou3/Couronne1/Épée3/Rose2. FP 12 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 1d6+1 (Mys) plus 2d10+2 (Gue) plus 3d6+3 (Rou) plus 1d10+1 (Couronne) plus 3d8+3 (Épée) plus 2d10+2 (Rose) ; pv 69 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 27 (contact 11, pris au dépourvu 26) ; Att *épée bâtarde +4* (+15/+10/+5 corps à corps, 1d10+6/19–20/x2) ou *arbalète lourde +1* (+13 distance, 1d10+1) ; AS attaque sournoise (+2d6), châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants, sorts ; Part aura de Bien, aura de bravoure, courage chevaleresque, cri de ralliement, *détection du Mal*, esquive totale, force d'honneur, inspiration vaillante, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +15, Vol +10 ; For 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 14. Taille 1,70 m. Cheveux châtain roux, yeux verts, taches de rousseur, grain de beauté sur la hanche gauche.

Compétences et dons. Bluff +9, Concentration +3, Connaissances (noblesse) +10, Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux +0, Discrétion +0, Dressage +4, Équitation 13, Escalade –1, Escamotage –1, Diplomatie +17, Intimidation +5, Natation –2, Renseignements +5, Saut –2 ; Arme en main, Combat monté, Dur à cuire, Endurance, Honorable, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Prestige.

Attaque sournoise. Linsha inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par Linsha et un compagnon. Si Linsha obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Pour peu qu'elle utilise une matraque ou qu'elle frappe à mains nues, Linsha peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Elle ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux. Elle ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont elle peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures immunisées contre les coups critiques. Linsha doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'elle vise. Elle ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou s'il est si grand qu'elle ne peut toucher ses organes vitaux.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Linsha peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, elle ajoute +2 au jet d'attaque et inflige 3 point de dégâts supplémentaire. Si elle utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Linsha renvoie les morts-vivants comme une prêtresse de niveau 2. Elle peut utiliser ce pouvoir jusqu'à 5 fois par jour.

Aura de Bien (Ext). Linsha génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Bien*) de niveau 5.

Aura de bravoure (Sur). Linsha est immunisée contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Courage chevaleresque (Sur). Linsha bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Cri de ralliement (Sur). Linsha peut, au prix d'une action libre, pousser un hurlement conférant un bonus de moral de +1 au prochain jet d'attaque de ses alliés situés dans un rayon de 18 mètres. Elle augmente également leur vitesse de déplacement de base de 1,50 mètre lors de leur prochaine action. Le cri de ralliement est un pouvoir mental utilisable jusqu'à 3 fois par jour. Il n'affecte que les alliés de Linsha capables de l'entendre.

***Détection du Mal* (Mag).** Linsha peut utiliser *détection du Mal*, à volonté. Ce pouvoir fonctionne comme le sort du même nom.

Esquive totale (Ext). Si Linsha réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, elle l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Force d'honneur (Sur). Une fois par jour, Linsha bénéficie d'un bonus de moral de +4 en Force pendant 5 rounds. On active ce pouvoir au prix d'une action libre.

Inspiration vaillante (Sur). Linsha peut, 2 fois par jour, susciter la bravoure chez ses alliés (y compris elle-même). Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre Linsha parler. L'effet dure tant que l'allié entend Linsha parler, et pendant 5 rounds par la suite. Tant qu'elle parle, Linsha peut combattre, mais elle est incapable de lancer des sorts et d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes). La bravoure qu'elle procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Recherche des pièges (Ext). Linsha peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non

magiques mais particulièrement bien dissimulés ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. De même, elle peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'elle a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception. Si Linsha obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle étudie le piège avec tant de rigueur qu'elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Sens des pièges (Ext). Linsha possède un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Sorts de mystique connus (6/7/5/3 ; DD de base = 11 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels, stimulant* ; 1er – *apaisement des animaux**, *détection du Chaos, détection des morts-vivants, faveur divine, serres* ; 2e – *alignement indétectable, immobilisation d'animal**, *soins modérés* ; 3e – *communication avec les morts, domination d'animal**.

* Sort de domaine. Domaine : Faune (*communication avec les animaux* 1 fois/jour, Connaissances [nature] est une compétence de classe). Niveau 6 de lanceur de sorts.

Possessions. Harnois +3, écu +3, épée bâtarde +4, arbalète lourde +1, cape de Charisme +2.

Linsha Majere est l'aînée d'Usha et de Palin Majere. Elle passa la majeure partie de son enfance aux côtés de ses célèbres grands-parents, Caramon et Tika, et entreprit d'étudier le mysticisme auprès de Lunedor, à la Citadelle de la Lumière.

Elle finit par se convaincre qu'elle devait faire honneur à la réputation de sa famille et même si ses talents de mystique étaient fort prometteurs, cette croyance la poussa à rejoindre les chevaliers solamniques de Sancrist. Grâce à sa grande détermination, elle s'éleva rapidement au sein de la hiérarchie de l'ordre et parvint au faîte de l'accomplissement chevaleresque lorsqu'elle devint la première étrangère à être admise au sein de l'Ordre de la Rose. Son dynamisme et son dévouement poussèrent le grand maître Liam à l'envoyer au cercle clandestin de Sanction. Ce genre de mission n'est assigné qu'aux chevaliers les plus dévoués, car il leur faut mener une existence déshonorante en apparence tout en restant fidèle au code de l'honneur solamnique.

Linsha mena cette double vie pendant près de dix ans, se faisant passer pour un coupe-gorge du nom de Lynn tout en amassant des renseignements pour le compte des chevaliers solamniques. Elle dut gagner la confiance du mystérieux Hogan Bight pour accumuler des informations à son sujet. Malheureusement, le cercle décida de se séparer de Hogan et Linsha n'eut d'autre choix que de désobéir aux ordres. Bien qu'elle fût par la suite disculpée (car elle s'était conformée à l'esprit de la Règle et de la Mesure), sa réputation n'en fut pas moins souillée. Elle fut alors assignée à la Cité Perdue, où elle devint le numéro trois de l'avant-poste solam-

Tranchedragon

Tranchedragon, l'épée légendaire fut forgée lors de l'Ère des Rêves et utilisée au début des guerres Draconiques. Sa lame est recouverte d'écrits elfiques et sa garde arbore une sorte de bec d'aigle. *Tranchedragon* et sa jumelle *Tailledragon* furent remises aux héritiers des maisons royales du Silvanesti. *Tranchedragon* passa entre les mains de Kith-Kanan, le fondateur des Qualinesti. À la mort de ce grand roi, l'arme fut inhumée à ses côtés.

L'épée fut alors oubliée jusqu'à la guerre de la Lance, lorsqu'elle se retrouva entre les mains du héros Tanis Demi-Elfe alors qu'il tentait de sauver sa vie dans les chambres funéraires d'un elfe mort depuis bien longtemps. Tanis perdit *Tranchedragon* à Tarsis, mais ses compagnons la lui rapportèrent. Ensuite, l'Orateur du Soleil de Qualin-Mori la confisqua en compagnie d'un *orbe draconique*. Depuis, nul ne sait ce qu'elle est devenue.

Description. *Tranchedragon* est une *épée longue +3 tueuse de dragons*. Elle confère à celui qui la porte un bonus de résistance de +3 contre les souffles et les sorts des dragons. En outre, elle est immunisée contre le pouvoir de spasmes d'agonie des baaz. Enfin, elle a la particularité d'émettre un bourdonnement bruyant quand un véritable dragon se trouve dans un rayon de 9 mètres. Enfin, ce bruit est suffisamment fort pour être entendu par tout dragon éveillé dans un rayon de 90 mètres.

Tailledragon

Tailledragon, ou « Rédemptrice » comme on l'appelle parfois, fut forgée au Silvanesti durant la deuxième guerre Draconique. Sa lame est recouverte d'écrits elfiques et sa garde arbore une sorte de bec de faucon. La royauté silvanesti, et elle seule, s'en servit jusqu'à la guerre de la Lance, quand Alhana Brisétoile la remit à Tanis Demi-Elfe. Après la guerre du Chaos, l'épée fut dérobée dans le Sépulcre des Derniers Héros, à Solace, et finit dans le trésor d'un chef ogre de Bloten.

Description. *Tailledragon* est une *épée longue +2 tueuse de dragons* capable de lancer *localisation d'objet* 3 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts). Elle est immunisée contre le pouvoir de spasmes d'agonie des baaz.

nique qui s'y trouve. Elle continua de rassembler des informations pour le compte des chevaliers, servant de liaison avec le dragon de bronze Creuset, et noua des contacts avec la légion d'Acier. Cependant, une fois encore, elle joua de malchance et fut accusée du meurtre de son commandant. Bien que des preuves l'aient disculpée, il semblerait qu'elle ait disparu en compagnie de Hogan Bight. Certaines rumeurs prétendent que tous deux sont à la recherche de quelque chose qui a disparu de l'antre de la défunte Iyesta.

Qualinesti

Capitale : aucune
Population : humains, gobelins
Gouvernement : dictature militaire (nord de Qualinesti) ; aucun (sud de Qualinesti)
Langues : commun, elfe, ergothien, gobelin, langage des signes, ogre
Commerce : aucun
Alignement : NM, LM, CM

La forêt qualinesti de Wayreth se trouve dans le sud-ouest de l'Ansalonie. L'Abanasinie est au nord et la Nouvelle-Mer se trouve à l'est. Les Kharolis et le royaume nain de Thorbardin constituent la frontière sud-est du Qualinesti. Enfin, un immense lac est situé à la frontière orientale de la forêt où s'élevait jadis Qualinost, la capitale.


Gilthas
Kerianseray

Vie et société

Actuellement, la nation du Qualinesti est occupée par des pillards et des hors-la-loi. Le capitaine Samuval (NM, Gue11 humain), un mercenaire devenu hors-la-loi qui contrôle le nord du Qualinesti, a promis des terres aux humains qui s'installeront dans la région en échange d'une période de service dans son « armée ».

Les voyageurs traversant le sud du pays ont parlé d'une grosse force de gobelins et de hobgobelins disciplinés et organisés. Ces troupes sont parfaitement armées et approvisionnées. Nul ne sait qui se trouve à leur tête ni ce qu'elles projettent, car elles n'ont pour l'instant attaqué personne. Leur présence rend les humains de la région nerveux.

Caractéristiques géographiques principales

L'immense forêt de Wayreth est assurément la principale caractéristique géographique du pays. Les Kharolis s'étalent à l'est et le détroit d'Algonie sépare la forêt de l'île de l'Ergoth du Sud à l'ouest. La Blanche Écume coule le long de la frontière septentrionale de la forêt. Le Nalis Aren, ou lac de la Mort, occupe la région où s'élevait autrefois Qualinost, la capitale des elfes.

Sites importants

La guerre des Âmes eut des conséquences dévastatrices sur le royaume du Qualinesti. Les elfes, qui étaient les gardiens de la nation depuis sa fondation, sous l'Ère des Rêves, en furent chassés, gobelins et mercenaires humains prenant leur place. Les dévastations causées par l'armée et le défunt seigneur dragon Beryllinthranox rayèrent de la carte nombre de lieux importants vieux de plusieurs millénaires.

Nalis Aren. Le lac de la Mort occupe la région où se dressait jadis la capitale, Qualinost. La Blanche Écume se jette dans ce lac. Certains bâtiments de la cité en ruine s'élèvent sans doute encore sous la surface des eaux, en compagnie de la carcasse du dragon vert Beryllinthranox. D'aucuns prétendent que les fantômes de ceux qui périrent en ces lieux hantent toujours le lac.

Pax Tharkas. Située sur la frontière orientale du Qualinesti, dans les Kharolis, cette forteresse fut bâtie par des elfes, des humains et nains, tel un symbole de paix et d'unité. Aujourd'hui, cette place forte est vide, mais pillards, réfugiés elfes et nains semblent s'y intéresser de près.

Tour de Haute Sorcellerie de Wayreth. La Tour de Haute Sorcellerie se trouve dans la forêt de Wayreth, mais elle a le pouvoir de se déplacer, elle et son bosquet magique, au Qualinesti comme ailleurs. Dernièrement, l'édifice a résisté à tous les efforts visant à le localiser.

Histoire de la région

Les elfes qualinesti naquirent peu après les désastreuses guerres Fraternelles. Désabusés par la société

rigide de leurs frères silvanesti, les Qualinesti firent le serment de bâtir une culture plus tolérante sous le règne de Kith-Kanan. Elfes, nains et humains bâtirent la forteresse de Pax Tharkas, symbole de paix et de tolérance entre les trois races. Pendant des milliers d'années, les elfes qualinesti endurèrent guerres et tragédies sans en payer un prix aussi élevé que leurs voisins.

Durant la guerre du Chaos, le Qualinesti fut conquis par les chevaliers noirs et, peu après, passa sous le contrôle du grand dragon vert Beryllinthranox. Plutôt que d'anéantir les elfes, celui-ci chargea les chevaliers de Neraka d'occuper la capitale et imposa lourdement la cité.

Dès le début de la guerre des Âmes, les elfes apprirent que Beryllinthranox perdait patience et était sur le point de les terrasser. Ils œuvrèrent donc conjointement avec les nains de Thorbardin et des sympathisants des chevaliers de Neraka pour évacuer l'ensemble de la population de Qualinost. Les elfes qui restèrent, accompagnés d'un contingent de nains et de chevaliers, défendirent la ville contre l'attaque que Beryllinthranox conduisit en personne. Durant la bataille, les elfes firent chuter le dragon des cieux pour l'achever. Le poids du monstre détruisit les tunnels nains qui couraient sous la ville, anéantissant alors le dragon et la ville. La Blanche Écume s'engouffra dans la cuvette ainsi formée et donna naissance au lac.

Gilthas, Orateur du Soleil et des Étoiles « Le roi pantin »

Homme, Ari7 demi-elfe. FP 7 ; humanoïde (demi-elfe) de taille M ; DV 7d8–7 ; pv 28 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att *dague +2* (+7 corps à corps, 1d4+1/19–20/x2) ou *dague +2* (+9 distance, 1d4+1/19–20/x2) ; Part assurance (2 fois/jour), compétence de classe supplémentaire (Discrétion), coordination (+1), faveur (+3), RM 17, traits des demi-elfes, vision elfique ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +1, Vol +8 ; For 9, Dex 12, Con 8, Int 15, Sag 14, Cha 16. Taille 1,72 m.

Compétences et dons. Bluff +15, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (noblesse) +6, Détection +3, Diplomatie +18, Discrétion +5, Équitation +3, Escamotage +3, Estimation +5, Fouille +3, Intimidation +13, Perception auditive +7, Psychologie +7, Renseignements +12 ; Persuasion, Prestige, Science de l'initiative.

Assurance. Gilthas peut user de son éloquence pour donner davantage de confiance à ses alliés, augmentant ainsi leur moral et donc leurs chances de réussite. Pour en bénéficier, chaque allié doit l'écouter et l'observer pendant 1 round entier. L'effet dure 5 rounds et Gilthas peut galvaniser quatre alliés à la fois. Un allié qui gagne en assurance bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés de l'aristocrate ; lui-même ne saurait en bénéficier.

Coordination. Gilthas a le chic pour faire en sorte que ses proches collaborent. Quand il assiste un individu et donne des instructions, il confère un bonus de +3 à la tâche en cours en effectuant un test destiné à aider quelqu'un. Ce bonus vient en plus de celui qui consiste à aider quelqu'un (voir page 66 du *Manuel des Joueurs*). Ce pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

Faveur. Gilthas est capable de faire jouer des faveurs auprès de ses connaissances. Pour faire appel à une faveur, il effectue un test du même nom. Lancez 1d20+3. Il peut faire appel à ce pouvoir 3 fois par semaine. Le MD fixe le DD en fonction de la nature de la faveur. Il va de 10 pour une simple requête à 25 pour une demande dangereuse, coûteuse ou illégale. Gilthas n'a pas le droit de faire 10 ou 20 au test, et il ne peut effectuer de nouvelles tentatives pour une même faveur.

Traits des demi-elfes (Ext). Immunité contre les sorts et effets de sommeil, +2 aux sauvegardes contre les effets d'Enchantement, bonus de +1 aux tests de Détection, Diplomatie, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

Possessions. Médaillon du Soleil (voir ci-dessous), *dague +2*.

Gilthas, fils des héros de la Lance Tanis Demi-elfe et Laurana de la maison Solostaran, naquit dix-sept avant la guerre du Chaos. À l'âge de six ans, Gilthas, ou Gil, manqua de mourir des effets d'une maladie et souffre depuis de violents maux de tête occasionnels. Particulièrement tendres avec lui, ses parents déployèrent de gros efforts pour le protéger des machinations politiques elfiques et des préjugés raciaux de son quart de sang humain.

Malheureusement, juste avant la guerre du Chaos, le perfide sénateur Rashas complota dans le but de chasser l'Orateur Porthios et son épouse silvanesti, la reine Alhana Brisétoile, alors enceinte. Gilthas endossa le rôle d'Orateur du Soleil pour sauver la vie de la reine Alhana, retenue en otage.

Moins d'un an plus tard, les chevaliers de Takhisis envahirent et conquirent rapidement le Qualinesti. Gilthas conserva son rang de roi, et surtout de souverain fantoche, mais pas sous le contrôle de Rashas. Réalisant que sa servante était une espionne kagonesti, Gilthas chargea celle-ci de remettre un message aux rebelles elfes noirs, Porthios et Alhana, dans le but de conclure une alliance contre les chevaliers noirs. Alors, la guerre du Chaos débuta.

Les forces de Gilthas et de Porthios aidèrent les chevaliers noirs à terrasser les dragons de feu, les nécrophages d'ombre et les guerriers démoniaques du Chaos. Par la suite, Porthios présumé mort et Gilthas faisant figure de véritable héros, les Qualinesti soutinrent celui-ci afin qu'il devienne leur roi. Gilthas espérait abdiquer lorsque son cousin Silvanoshei

serait en âge de prendre la tête de la nation d'elfes unifiée. Cependant, les chevaliers noirs prirent rapidement et secrètement le contrôle du Qualinesti, sans réaliser leur le roi pantin, qui avait combattu en secret les traîtres du Sénat qualinesti, continuait de jouer son rôle.

Le grand dragon vert Beryllinthranox s'installa dans la forêt du Qualinesti et comptait faire des elfes ses esclaves. Commandant les chevaliers de Takhisis, il plaça l'Orateur sous leur joug. Avec l'aide discrète de la rebelle connue sous le nom de Lionne, et grâce aux tunnels bâtis par les nains de Thorbardin, Gilthas fit secrètement évacuer les familles d'elfes du Qualinesti avant que Beryllinthranox et les chevaliers noirs ne réalisent ce qu'il avait fait.

Médaillon du Soleil. Cet artefact rare est l'insigne du souverain des Qualinesti. Si son porteur est un elfe d'alignement bon, il lui confère un bonus de parade de +10 à la CA et une résistance à la magie égale à 10 + niveau global du personnage. Si la créature qui le porte n'est pas un elfe d'alignement bon, elle subit 2d6 points de dégâts saints par round jusqu'à ce qu'elle l'ôte. Si une créature agrippe le porteur du médaillon, elle subit également 2d6 points de dégâts saints par round.

Abjuration puissante ; NLS 20.

Kerianseray, la Lionne

Femme, Barb3/Rôd5 kagonesti. FP 8 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 3d12+6 (Barb) plus 5d8+10 (Rôd) ; pv 63 ; Init +3 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att *épée courte +1 acérée* (+12/+7 corps à corps, 1d6+3/17–20/x2) ou *épée courte +1 acérée* (+10/+7 corps à corps, 1d6+3/17–20/x2) et dague (+8 corps à corps, 1d4+1/19–20/x2) ; AS ennemis jurés (humanoïdes [humains] +4, dragons +2), rage de berserker (1 fois/jour) ; Part empathie sauvage, esquive instinctive, sens des pièges (+1), traits des Kagonesti, vision elfique (24 m) ; AL CB ; JS Réf +8, Vig +9, Vol +2 ; For 14, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 13.

Compétences et dons. Acrobaties +5, Artisanat (fabrication de pièges) +2, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +14, Détection +3, Discrétion +14, Dressage +4, Équilibre +4, Escalade +7, Fouille +3, Natation +4, Perception auditive +8, Renseignements +2, Saut +7, Survie +12 ; Attaque en finesse, Combat à deux armes, Discret, Endurance, Pistage, Prestige.

Ennemis jurés (Ext). Kerianseray bénéficie d'un bonus aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle les utilise contre ses ennemis jurés. Elle bénéficie également d'un bonus aux jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Les bonus sont de +4 contre les humains et de +2 contre les dragons.

Rage de berserker (Ext). Kerianseray peut entrer dans une rage destructrice 1 fois par jour. Dans cet état, elle bénéficie du profil suivant : CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 11) ; +16 pv ; Att *épée courte +1 acérée* (corps à corps +14/+9, 1d6+5/17–20/x2) ; JS Vig +11, Vol +4 ; For 18, Con 18 ; Escalade +9, Natation +6, Saut +9. Une crise de rage dure 7 rounds, après quoi Kerianseray est fatiguée jusqu'à la fin de la rencontre.

Traits des Kagonesti (Ext). Immunité contre les sorts et effets de sommeil, +2 aux sauvegardes contre les effets d'Enchantement, bonus de +1 aux tests de Connaissances (nature) et Survie, bonus de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Esquive instinctive (Ext). Kerianseray conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible.

Sens des pièges (Ext). Kerianseray possède un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Armure en cuir +1, épée courte +1 acérée, dague.

Dans les jours qui suivirent la guerre de la Lance, les elfes en exil revinrent à Qualinesti pour reprendre la forêt qu'ils avaient perdues face aux armées draconiques. Ils récupérèrent des serviteurs parmi les Kagonesti vivant en Ergoth du Sud et dans la forêt reconquise. Pour civiliser la « barbare » kagonesti Kerianseray, la fille de Dallatar fut enlevée de chez elle et asservie. Au début, elle pensait pouvoir s'échapper, mais elle comprit rapidement qu'elle pouvait faire office d'espion pour le compte de son père et faire en sorte de réduire la fréquence des enlèvements.

Lorsque Gilthas le roi pantin dut assumer les responsabilités d'Orateur du Soleil, Kerian se sentit proche du jeune souverain. Se retrouvant souvent seule en sa compagnie, Gilthas lui confiait ses frustrations quant aux machinations de Rashas. Beaucoup plus vieille que Gilthas, Kerian estima que tous deux ne devaient pas partager leurs sentiments, mais un jour, elle lui apprit le nom de son père. Plutôt que de se détourner d'elle, Gilthas sauta sur l'occasion de s'allier avec le hors-la-loi Porthios dans le plus grand secret. Elle tomba rapidement amoureuse de Gilthas et devint sa confidente.

Après la guerre du Chaos, lorsque les chevaliers de Takhisis reprirent les mannettes, d'autres souhaitèrent de nouveau faire de Gilthas leur marionnette. Kerian lui offrit son soutien, et tous deux se marièrent secrètement avec la bénédiction de Laurana, la mère de Gilthas. Espérant détourner l'attention de Gilthas et de son plan visant à évacuer les Qualinesti par les tunnels, Kerian prit le rôle de la Lionne, une hors-la-loi qui tendait des guets-apens aux chevaliers noirs et qui aidait les elfes à fuir les Qualinesti par la forêt. Cela fit d'elle l'ennemie publique numéro un

des chevaliers noirs qui avaient reçu des rapports différents quant à son apparence : Kagonesti aux cheveux sombres pourvue de la force d'un félin, ou Qualinesti dotée de la crinière blonde d'un lion.

Sancrist

Capitale : mont Assez (gnomes) ; Château Uth Wistan (Gunthar)
Population : gnomes, humains civilisés
Gouvernement : république (gnomes) ; féodal (solamnique)
Langues : commun, gnome, solamnique
Commerce : métaux précieux (or, argent, platine), pierres précieuses
Alignement : NB (gnomes) ; LB (solamniques)

L'île de Sancrist est la masse de terre située le plus à l'ouest de l'Ansalonie et reste généralement à l'écart des machinations politiques du continent. L'île est divisée en deux partie. La moitié située à l'est renferme le mont Assez, un vieux volcan creux habité par des gnomes et entouré par une vaste chaîne de montagnes. De son côté, la moitié sud abrite des bois et des clairières et est occupée par des Solamniques.

L'Été du Chaos eut des conséquences dramatiques sur l'île de Sancrist. Elle était depuis longtemps divisée en deux parties, mais les divisions furent par la suite plus prononcées. Les Solamniques décrétèrent que la partie occidentale de l'île s'appelait désormais Gunthar et était la résidence du grand maître des chevaliers solamniques. La moitié orientale fut victime de grands bouleversements lorsqu'un seigneur dragon mineur du nom de Pyrothraxus en prit le contrôle.

Vie et société

Les gnomes mènent une existence réglementée, chacun appartenant à un clan et à une guilde. Le grand conseil des chefs de clan et des maîtres de guilde gouverne « le Mont ». Il représente plus de deux cents clans et de cinquante guildes. Les décisions du conseil sont sans appel, du moins quand il est en mesure de les prendre malgré la bureaucratie qui domine la vie des gnomes. Une fois qu'une décision est prise, elle est habituellement consignée et archivée dans les souterrains du Mont, aussi existe-t-il souvent une jurisprudence.

Les guildes sont autonomes et généralement bâties autour d'une spécialité (comme la guilde des mathématiciens, la guilde des ingénieurs ou la guilde des philosophes). Chacune est pourvue d'une commission qui examine les inventions et pétitions des gnomes y appartenant.

Le style de vie solamnique est davantage féodal. On y trouve plusieurs seigneurs possédant des terres sur lesquelles travaillent des serfs. Tous ces seigneurs ont prêté allégeance à la famille Uth Wistan et aux chevaliers solamniques en général.

Caractéristiques géographiques principales

Occupant la majeure partie de l'île, la partie située au nord-est n'est qu'une grande chaîne de montagnes dotée d'une faible activité volcanique. La partie méridionale de l'île a été colonisée par les Solamniques, mais la plupart des habitations sont situées autour du Château Uth Wistan et de la baie de Thalin. Les animaux règnent sur le reste de l'île qui est boisé.

Mont Assez. La moitié supérieure de cette montagne fut soufflée par les gnomes et Pyrothraxus s'en sert, ainsi qu'un réseau de cavernes, en guise d'antre. Les tunnels furent endommagés lors de l'explosion mais restent habitables, aussi les gnomes les retapent-ils.

Baie de Thalin. Le port de Sancrist est aujourd'hui lourdement fortifié et les chevaliers solamniques y patrouillent pour empêcher toute invasion.

Sites importants

Lorsque l'on évoque l'île de Sancrist, on pense généralement au mont Assez. Cependant, historiens et croyants s'intéressent davantage à l'aspect humain de l'île.

Le château Uth Wistan. Le château Uth Wistan et ses environs constituent la capitale du nouveau pays qu'est le Gunthar. Il a également été décidé que le grand maître des chevaliers solamniques en était le souverain et élisait domicile au château.

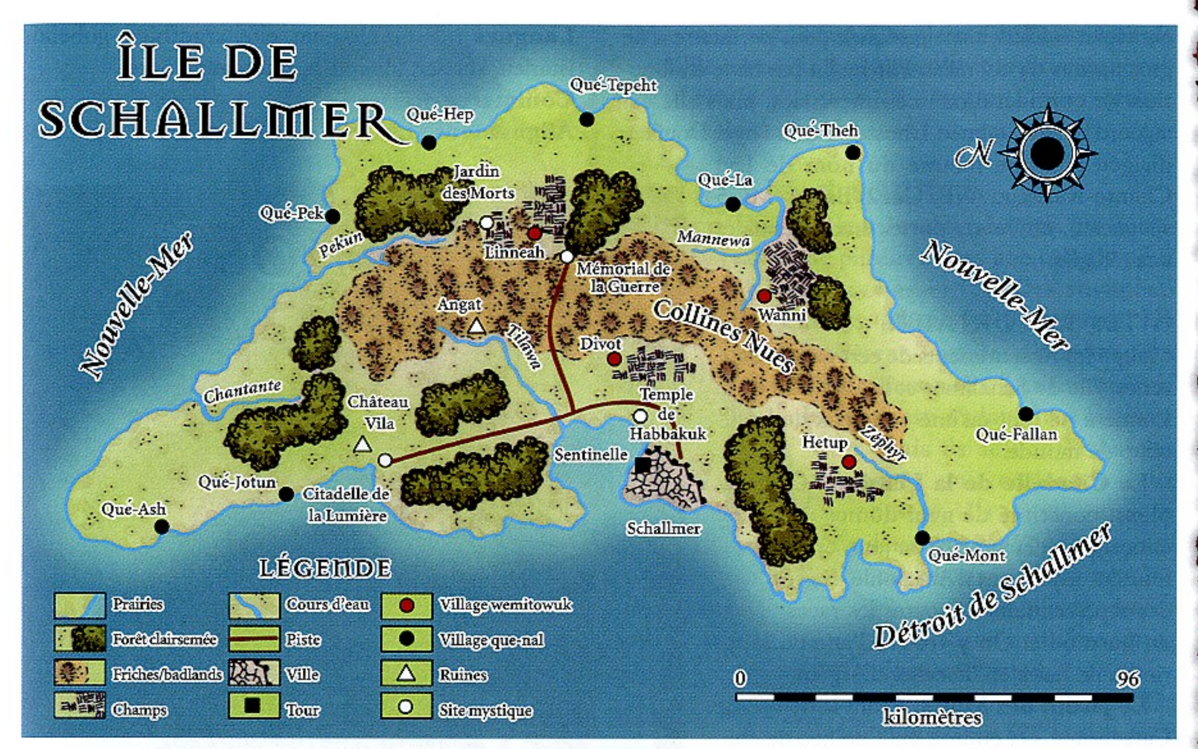
Les coulées de lave. Ces coulées de lave artificiellement détournées représentent l'un des plus grands triomphes de l'ingénierie gnome. En effet, ces derniers ont réussi à détourner le cours des flots de lave souterrains du mont Assez, qui constituent désormais une source de chaleur pour leurs demeures et autres lieux de travail.

Clairière de Blanchepierre. Il s'agit de l'un des plus importants lieux de culte de Krynn. Le Prêtre-roi en personne bénit la pierre et interdit à quiconque de la toucher. Le cœur de la clairière abrite une immense pierre blanche issue d'une matière inconnue. C'est ici que Vinas Solamnus fit la rencontre de Paladine, Kiri-Jolith et Habbakuk. Quel que soit le temps, la clairière est toujours chaude et verdoyante.

Histoire de la région

L'île est la principale demeure des gnomes d'Ansalonie depuis l'antiquité et leur permet de passer leur temps à créer dans la bonne humeur au sein du mont Assez. Sancrist renferme également la clairière de Blanchepierre, où Vinas Solamnus fit l'expérience de l'épiphanie qui conduisit à la fondation des chevaliers solamniques. Depuis, la moitié sud de l'île accueille les Solamniques, qui ont signé un traité séculaire avec les gnomes.

Les gnomes firent sauter le sommet du mont Assez durant l'Été du Chaos et le dragon rouge Pyrothraxus a établi son antre dans les restes



fumants. Malgré cela, la vie des gnomes n'a guère changé, si ce n'est qu'ils font des présents au dragon et qu'ils l'interrogent sans cesse quant à ses pouvoirs. Bien qu'ils aient subi quelques pertes en raison du mauvais caractère du monstre, les gnomes voient cela comme un coût modeste comparé à l'enjeu.

Schallmer

Capitale : Schallmer
Population : humains (barbares que-nal, Wemitowuk, Abanasiniens, Solamniques)
Gouvernement : tribal (Wemitowuk et Que-Nal) ; théocratie (Citadelle de la Lumière)
Langues : commun, que-nal, solamnique, wemitowuk
Commerce : produits alimentaires, poisson (Wemitowuk) ; monnaie, pèlerinages (Citadelle)
Alignement : LB

Située dans la Nouvelle-Mer, cette île couverte de collines fait plus de deux cents kilomètres de long et cent kilomètres en son extrémité la plus large. Elle bénéficie d'étés chauds tempérés par les brises marines et l'hiver est synonyme de neige dans l'intérieur de l'île. Elle resta en grande partie inconnue et inexplorée jusqu'à ce qu'une importante bataille de la guerre de la Lance change le cours de son histoire.

Vie et société

Les Wemitowuk sont les autochtones de l'île. Ils vivent dans des villages de huttes de brique pourvues de toits de chaume. Ils sont végétariens et portent des vêtements simples. Ils préfèrent généralement rester entre eux, mais sont accueillants vis-à-vis des étrangers comme l'a prouvée l'arrivée des barbares que-nal. Les Wemitowuk sont gouvernés par des chefs et constituent l'une des plus grandes communautés pacifiques de l'Ansalonie.

Les Que-Nal viennent d'Abanasinie et ressemblent aux barbares que l'on trouve dans cette région du continent. Tous leurs villages sont situés sur la côte et ce sont de splendides marins. Cependant, ils manquent cruellement de métal et n'ont donc pas de forgerons, mais leur maîtrise de la tannerie leur permet de s'en passer aisément. Leurs chamans jouent un rôle de premier plan dans la société et alimentent le ressentiment de la population à l'encontre des Que-Shu, qui chassèrent les Que-Nal d'Abanasinie. La Citadelle de la Lumière leur déplaît et ils aimeraient bien qu'elle disparaisse.

Solamniques et Abanasiniens vivent sur le même modèle que dans leurs pays respectifs. Les Solamniques patrouillent le port de Schallmer pendant que les commerçants abanasiniens font des affaires.

D'aucuns voient la Citadelle de la Lumière comme le véritable centre de l'île. Ceux qui y vivent sont des mystiques en herbe ou des individus en quête de réponses. Les pèlerinages sont une source de revenus supplémentaires pour l'île.

Caractéristiques géographiques principales

L'île de Schallmer présente une topographie variée allant de collines stériles à de petites forêts. La côte est principalement constituée de falaises, mais les Que-Nal ont découvert nombre de ports naturels.

Les collines Nues. Rien ne pousse dans les collines. Selon les légendes locales, des dragons d'argent maudirent l'endroit parce que les Wemitowuk les avaient courroucés.

Port de Schallmer (grande ville, 9 040). Cette ville est située sur la seule baie de l'île complètement

abritée et suffisamment profonde pour permettre à de gros navires d'y mouiller. Elle ne fut pas bâtie en fonction de considérations commerciales, mais elle est aujourd'hui très animée. L'hostellerie du Foyer Douillet, dirigée par une femme du nom de Iryl Chante-Ruisseau (NB, Gue2/Bard4/Mys5 silvanesti), ouvre ses portes aux pèlerins et aux réfugiés.

Sites importants

Malgré les ressentiments de certains autochtones, l'île de Schallmer et la Citadelle de la Lumière ne font qu'une aux yeux de beaucoup de monde.

La Citadelle de la Lumière. Ce complexe, constitué de neuf dômes de cristal étincelants à la lumière du jour, est le carrefour des mystiques d'Ansalonie. En son sein, des représentants de toutes les races vivent en harmonie. On y trouve l'ancien labyrinthe de haies et l'Escalier d'Argent.

Le jardin des Morts. Avant le deuxième Cataclysme, cet endroit était un lieu de châtiment (de Chislev ou de Chemosh) pour les chefs wemitowuk qui avaient péché contre les dieux ou la nature. Le Cataclysme obstrua l'entrée du tunnel menant au jardin. Avec le retour des dieux, les Wemitowuk se demandent s'il s'ouvrira de nouveau.

Histoire de la région

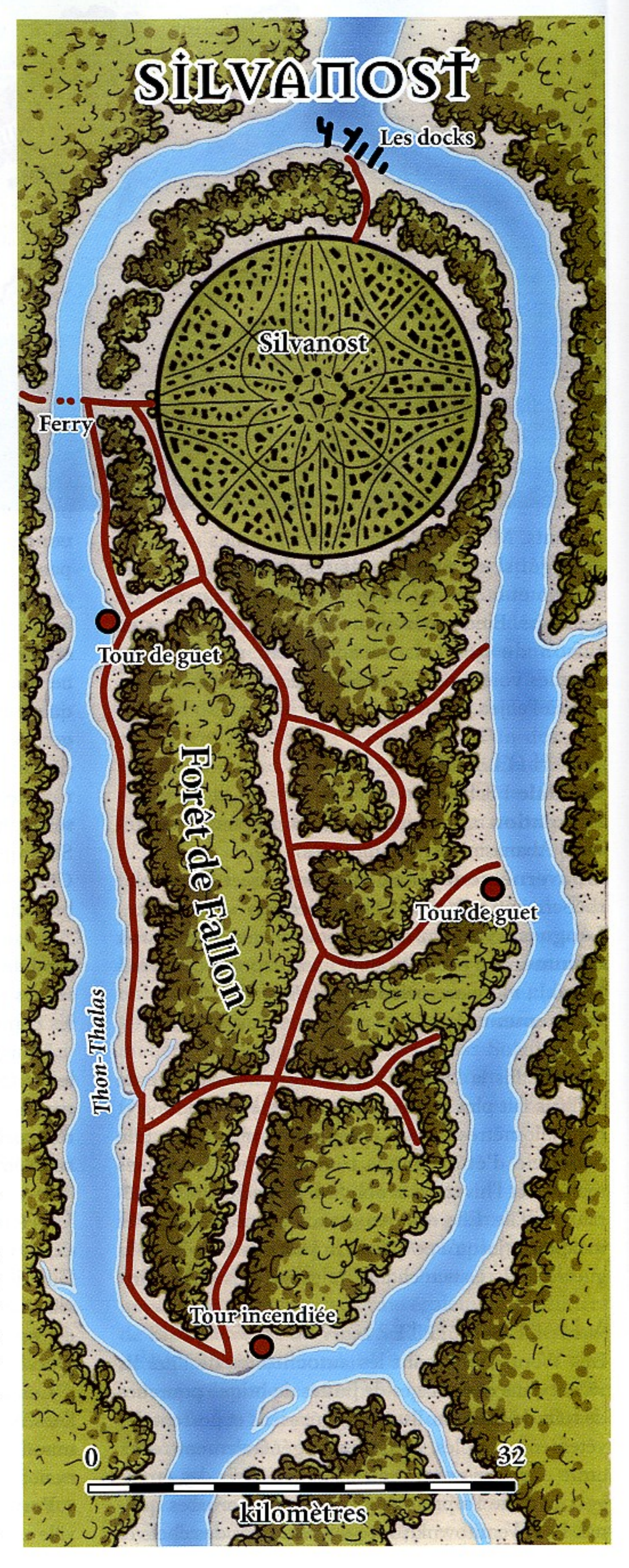
C'est sur l'île de Schallmer que Lunedor et ses compagnons se rendirent dans le but de trouver l'illumination mystique. L'endroit abritait déjà un lieu mystique du nom de l'Escalier d'Argent, un artefact laissé par les dieux où les mortels pouvaient confronter leurs démons intérieurs et s'élever sur un plan spirituel.

Lunedor et les siens rassemblèrent des alliés autour de l'Escalier d'Argent et bâtirent la Citadelle de la Lumière avec l'aide précieuse d'un groupe de nains des collines. Depuis, il s'agit de l'une des plus belles constructions d'Ansalonie, mais également d'un centre d'apprentissage mystique.

La citadelle fut attaquée par les forces du grand dragon vert Beryllinthranox durant la guerre des Âmes. L'édifice fut gravement endommagé et le labyrinthe de haies réduit en cendres. La citadelle est encore en réparation, mais les mystiques pleurent la perte de leur première maîtresse bien-aimée Lunedor, qui fut terrassée par la prêtresse Mina.

Silvanesti

Capitale : Silvanost
Population : minotaures
Gouvernement : impérial (occupation)
Langues : commun, nain, elfe, ergothien, gobelin, istarien, kender, kharolien, minotaure, ogre
Commerce : aucun
Alignement : LM, NM, CM, N




Porte de Silvanost

La grande forêt du Silvanesti se situe au sud du centre de l'Ansalonie. Au nord, on trouve les Khalkist, le royaume nain de Thoradin et les contrée ogres du Blode. La baie de Balifor et la Désolation sont à l'est. Les plaines de Poussière et la vieille route du Roi constituent la frontière occidentale du pays, et l'océan Couranien se déploie au sud.

Vie et société

Une fois leur invasion lancée, les minotaures ne perdirent pas une minute pour tuer ou chasser les elfes silvanesti encore présents. Peu après, ils expulsèrent les forces d'occupation des chevaliers noirs. Les minotaures du Silvanesti s'adaptent à la situation, mais ils se conformeront bientôt aux codes de leur société. Ils sont pourvus d'un sens de l'honneur exacerbé mais résolvent les querelles via épreuves de force et démonstrations martiales.

Caractéristiques géographiques principales

La lisière de la belle forêt du Silvanesti est morte et desséchée en raison du Bouclier qui l'encercla pendant un grand nombre d'année après la guerre du Chaos. Cependant, le reste de la forêt n'a pas réellement été affecté par les ravages de la guerre.

Île de Fallon. Silvanost se dresse sur une île située au beau milieu du Thon-Thalas, qui forme une barrière protectrice autour de celle-ci.

Les elfes : un peuple en exil

À la fin de la guerre des Âmes, la mauvaise passe que traversent les elfes constitue un merveilleux arrière-plan de campagne. Désormais, les elfes sont apatrides. Le capitaine Samuval, l'ancien chevalier noir, et ses maraudeurs contrôlent le nord du Qualinesti. Un gros parti de gobelins menés par un mystérieux chef a réussi à s'organiser et progresse de manière à prendre le sud du pays.

Depuis la bataille de Sanction, les elfes se querellent. Certains Silvanesti souhaitent marcher vers le sud pour libérer leur royaume des minotaures et poussent les Qualinesti à se joindre à eux. Ces derniers ne voient pas pourquoi ils devraient sacrifier leur vie pour une terre qui n'est pas la leur. Certains parlent de rentrer chez eux et d'autres souhaitent trouver une nouvelle terre où s'installer et évoquent les plaines de Poussière, même si cela les mettrait en conflit avec les barbares qui y vivent déjà. D'autres encore, fatigués de toutes ces querelles, ont décidé de voler de leurs propres ailes dans les cités qui sont libres (ou presque) du contrôle de leurs ennemis.

Alhana Brisétoile, accablée de chagrin par la mort de son fils bien-aimé, a refusé de prendre les choses en main. Elle a néanmoins persuadé Gilthas de porter la bannière des elfes. Il a écouté les différentes factions et tente maintenant de prendre une décision, mais il sait pertinemment que certains ne l'accepteront pas en raison du sang humain qui coule dans ses veines. En outre, il est également entré en conflit avec son épouse, Kerian la Lionne, qui souhaite rentrer au pays, chez les elfes sauvages. Le temps dira si leur amour est assez fort pour résister à cette épreuve.

Gilthanas (le prince qualinesti exilé) et Silvara (un dragon d'argent) ont été aperçus pour la dernière fois en Ergoth. Silvara, déguisée sous les traits d'un chevalier solamnique, aidait l'ordre à combattre le seigneur dragon Gellidus. Gilthanas l'aurait rejointe, et tous deux vont peut-être tendre la main aux elfes exilés. Selon certaines rumeurs, Porthios, le frère de Gilthanas et le mari d'Alhana, serait encore en vie, quoique atrocement mutilé et défiguré. Cependant, reste à savoir où il est et la raison de son absence.

Certains humains plaignent les elfes pour ce qu'ils ont perdu. D'autres pensent que c'est tout ce que ces arrogants méritent, car ils ont longtemps voulu rester à l'écart des autres peuples d'Ansalonie.

Thon-Thalas. Le Thon-Thalas, ou « fleuve des Seigneurs », serpente entre les collines des Khalkist, au nord, avant de passer au beau milieu de la nation elfe puis de se jeter dans l'océan Couranien, au sud.

Sites importants

Bien que les elfes content l'anéantissement de l'histoire, des artefacts et de l'architecture du Silvanesti, les minotaures n'ont pas saigné à blanc le pays. Ainsi, nombre de bâtiments traditionnels s'élèvent encore sur l'île.

La route du Roi. La route du Roi est la principale voie de communication qui s'enfonçait jadis à l'ouest, vers le Kharolis, entre Silvanost et Tarsis. Aujourd'hui, elle s'arrête dans les plaines de Poussière.

Pashin (petite ville, 1 100). La ville de Pashin, qui constituait autrefois une obscure communauté frontalière, devint un avant-poste important des chevaliers de Takhisis à l'Ère des Mortels. Les chevaliers noirs présents sur place servaient le grand seigneur dragon Malystryx et attendaient la chute du Bouclier du Silvanesti au sud.

Avec le début de la guerre des Âmes, les chevaliers noirs de Pashin jurèrent fidélité à Mina et à l'Unique. Ils utilisèrent des barges fluviales pour approvisionner la ville et ainsi poursuivre l'occupation, et combattirent les elfes qui usaient de tactiques de guérilla contre les embarcations. L'armée d'occupation tint bon jusqu'à ce que les navires des minotaures remontent le Thon-Thalas, ce qui eut pour effet de sauver les chevaliers mais également de mettre un terme au rôle qu'ils jouaient au Silvanesti.

Depuis que les minotaures les ont chassés du pays, les rangs de la population ont gonflé. Chevaliers noirs, mercenaires heureux et réfugié elfes font de la ville un lieu bondé et chaotique. Du reste, ne trouvant pas de logement en ville, beaucoup ont installé leur campement dans les collines situées tout près. Bagarres et affrontements sont désormais monnaie courante et les chevaliers noirs sont incapables de réprimer les hostilités grandissantes.

Le maire de Pahsin est Émilien Togh (Ari4 humain), mais le général Dogah (homme, Gue5/Lys6 humain) est le commandant des forces d'occupation. Parmi les autres individus de marque, on trouve : Klaudia Lorn (femme, Mys3 demi-orque) ; Whyndam, le capitaine du guet (homme, HdA1 humain) ; Kaybrin, le lieutenant du guet (homme, HdA2, humain) ; Keron, le forgeron (homme, Exp2 humain) ; Stewart Donson, l'aubergiste de la Corneille Blessée (homme, GdP2 humain) ; et nombre de mercenaires sans emploi.

Tours d'E'li. Les tours d'E'li protègent l'embouchure du Thon-Thalas qui se jette dans l'océan Couranien, au sud, mais leur présence ne découragea pas la flotte d'invasion des minotaures.

Tour Shalost. Également connu sous le nom de « Tour de Waylorn », ce monument renferme le cadavre de Waylorn Mortwiverne, préservé par magie.

Tour des Étoiles. Siège traditionnel du gouvernement du royaume, la Tour des Étoiles se situe au centre de Silvanost. Au pied de la tour apparaît la salle des Audiences où l'Orateur des Étoiles tenait sa cour. Un trône d'émeraude se dresse sur une estrade au beau milieu de la pièce. Les murs incrustés de joyaux de la tour furent conçus de manière à refléter la lumière de la lune d'argent et de la lune rouge. Elle culmine à près de 180 mètres de haut et son toit est pourvu d'une ouverture permettant à la lumière des lunes de pénétrer dans l'édifice. Enfin, elle est entourée par les jardins d'Astarin, qui ont la forme d'une étoile et qui relient la tour à la résidence royale du palais de Quinari.

Histoire de la région

Fondé par Silvanos, qui est considéré comme le père de la civilisation en Ansalonie, le Silvanesti est la nation qui a le plus longtemps souffert. Elle survécut au morcellement de son pays après les guerres Fraternelles, au cauchemar magique du roi Lorac durant la guerre de la Lance et aux ravages des forces du Chaos.

Après l'Été du Chaos, les elfes silvanesti succombèrent à leurs craintes et créèrent un bouclier magique autour de la nation forestière. Le Bouclier servit à isoler le pays des ravages du monde après la guerre, mais le prix à payer fut élevé. La végétation et les animaux situés près de la lisière de la forêt périrent et un étrange mal frappa les elfes. Durant la guerre des Âmes, un petit contingent de chevaliers de Takhisis réussit à franchir le Bouclier, qui fut ensuite détruit. Aux ordres de Mina, les chevaliers asservirent alors les elfes.

Peu après la bataille de Sanction, l'armée des minotaures débarqua sur les rives du Silvanesti et envahit le pays, tuant la plupart des elfes et chassant les autres. Aujourd'hui, les Silvanesti et leurs cousins qualinesti sont dispersés et en déroute.

Solamnie

Capitale : Solanthus
Population : humains, nains des montagnes
Gouvernement : république (Solamniques) ; monarchie (Kayolin)
Langues : commun, nain, solamnique
Commerce : navires, bois d'œuvre, bière, pierres précieuses, fer, acier, chevaux, bétail
Alignement : LB, NB, CB, LM

La Solamnie est le pays le plus grand et à la géographie la plus variée d'Ansalonie. En effet, elle s'étend sur près de huit cents kilomètres dans le nord du continent. De toutes les régions, la Solamnie est celle qui fut le plus rudement touchée par le règne des seigneurs dragons. La moitié nord de son territoire fut prise par le terrifiant dragon bleu Khellendros, qui périt lors des événements de la guerre des Âmes. Malgré cela, les routes commerciales d'antan n'ont pas changé et ont même grossi grâce aux échanges livrés avec Qualinesti et Neraka.

Vie et société

Contrairement aux autres seigneurs dragons, Khellendros prit soin de minimiser sa présence au quotidien. Il fit des chevaliers de Neraka ses soldats et encouragea le commerce sachant pertinemment que cela allait remplir ses coffres. Malheureusement, son règne poussa de nombreux criminels à se rendre dans le nord de la Solamnie.

Les liens qu'entretiennent les nains de Kayolin et les humains solamniques restent étroits. Après l'arrivée de Khellendros au pouvoir, les nains furent pendant de nombreuses années les principaux fournisseurs de la Solamnie en minerai, métaux et armes.

Caractéristiques géographiques principales

La région de la Solamnie abrite deux chaînes de montagnes (Vingaard et Garnet), le plus long fleuve d'Ansalonie (le Vingaard) et le bassin fluvial le plus fertile (les plaines de Solamnie). Le seigneur dragon bleu Khellendros étendit les steppes Nordiques à l'ouest. Bien que cette partie de la Solamnie soit plus sèche qu'autrefois, seule une petite région, connue sous le nom de steppes Bleues, est devenue un désert de sable. L'autre changement est un élément du relief datant de la guerre du Chaos. On l'appelle l'Empreinte du Chaos.

L'Empreinte du Chaos. Ce gigantesque canyon en forme de griffe est un vestige calciné d'une attaque de dragons de feu durant la guerre du Chaos. Quand Khellendros était encore en vie, cet endroit servait de repère désignant la fin de la Solamnie et le début du royaume du dragon bleu. Le fond de ce canyon est recouvert d'un nuage de fumée permanent, comme si quelque chose y brûlait, mais les explorateurs n'y ont jamais découvert la moindre flamme.

Sites importants

La Solamnie abrite le centre intellectuel, philosophique et littéraire de l'Ansalonie : Palanthas. C'est également la contrée de la tour du Grand Prêtre, considérée comme l'une des merveilles architecturales de l'Ansalonie et le point stratégique le plus important de la région.

Cité des Noms Perdus. Cette cité, située à la lisière des steppes Nordiques, est abandonnée depuis le Deuxième Âge de Krynn. Les rejetons draconiques bleus de Khellendros avaient pour habitude de s'y retrouver, mais nul ne sait rien au sujet des ruines depuis la guerre des Âmes.

Tour du Grand Prêtre. Ancien symbole de gloire, la tour du Grand Prêtre tombe en ruine et est abandonnée depuis l'Été du Chaos. En effet, le seigneur dragon Khellendros n'autorisa jamais les chevaliers noirs, ses alliés, à l'occuper. Des décennies durant, seuls des nains des ravins vécurent en ce lieu poussiéreux. Cependant, depuis la mort récente de Khellendros, les quelques forces nérakiennes et solamniques restantes se bousculent pour s'en

Gerard Uth Mondar

Homme, Gue4/Couronn3 humain. FP 7 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 4d10+8 (Gue) plus 3d10+6 (Couronne) ; pv 62 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 23 (contact 11, pris au dépourvu 22) ; Att *épée longue +1* (+12/+7 corps à corps, 1d8+4/19–20/x2) ; AS force d'honneur (1 fois/jour) ; Part courage chevaleresque, initiative héroïque ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +9, Vol +4 ; For 16, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 11, Cha 6. Taille 1,78 m.

Compétences et dons. Acrobaties –3, Bluff +2, Connaissances (religion) +6, Diplomatie +3, Dressage +2, Équitation +4, Escalade +7, Intimidation +0, Saut +7 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaques réflexes, Dur à cuire, Expertise du combat, Honorable, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Possessions. Harnois +1, écu en acier +1, épée longue +1.

Gerard naquit dans la richesse et les privilèges en Ergoth du Sud. Fils de sir Mondar Uth Alfric, chevalier solamnique et magnat de l'industrie navale, Gerard fut troublé dès son adolescence par sa laideur (en raison d'une maladie l'ayant défiguré à l'âge de treize ans) et ses frustrations permanentes à l'égard des femmes. Selon les souhaits de son père, il rejoignit les chevaliers à vingt et un ans, acquérant systématiquement des postes sûrs et inintéressants en raison de l'influence familiale. Sept ans plus tard, il comptait parmi les gardes du Sépulcre des Derniers Héros lors de la mort de Caramon Majere et de l'arrivée depuis le passé de Tass Racle-Pieds.

Caramon adressa une ultime supplique à Gerard : emmener Tasslehoff et l'*artefact à voyager dans le temps* jusqu'à Dalamar le Noir, ce qui conduisit le jeune chevalier à Qualinost où il fit la rencontre de l'ensorceleur Palin Majere et du gouverneur de la ville, le Marshal Medan des chevaliers de Neraka. Gerard y aida la reine mère Laurana, son fils Gilthas et les autres rebelles tout en se faisant passer pour un chevalier noir. Cependant, il dut quitter Qualinost pour effectuer une mission à Solanthus afin d'obtenir des renforts juste avant que le dragon vert Beryllinthranox n'attaque la ville.

À Solanthus, il rencontra Odile Jeunebrise, un autre chevalier solamnique, qui précipita la série d'événements qui le placèrent au beau milieu de l'invasion de Solanthus et de Sanction menée par Mina, et qui finirent par révéler que Takhisis était « l'Unique » de la guerre des Âmes. Il retrouva alors Tasslehoff et, avec l'aide du kender, délivra les dragons bons de leur prison sur la lune du Cinquième Âge. Après la défaite de Takhisis, il se sépara d'Odile, retourna vers ses vieux engagements pour découvrir un monde de nouveau observé par les dieux.

emparer et savent que les premiers arrivés joueront un rôle de taille dans le destin de Palanthas.

Palanthas (métropole, 32 266). Surnommée le « joyau de Solamnie », Palanthas devint le nouveau berceau de la civilisation après la destruction d'Istar. La ville renferme de nombreuses merveilles, parmi lesquelles la Grande Bibliothèque de Palanthas. Celle-ci est gérée par l'ordre des Esthètes, qui s'efforce de réunir l'histoire et les connaissances de Krynn au nom d'Astinus, leur maître disparu. Depuis l'Été du Chaos, et jusqu'à la mort récente du seigneur dragon bleu, la cité était sous le contrôle des chevaliers de Neraka et de Khellendros. Les rangs des chevaliers noirs ayant été décimés par la guerre des Âmes, d'aucuns espèrent que les forces solamniques libéreront prochainement la cité.

Solanthus (cité, 23 938). Solanthus, la capitale traditionnelle de Solamnie, a toujours été le principal lieu de résistance face à Khellendros et aux chevaliers noirs. La cité abrite un cercle de chevaliers solamniques menés par Matelda Bertel (LB, Gue4/Couronne1/Prê2/Épée3/Rose5), le second en terme d'importance après celui du Château Uth Wistan.

Fort Vingaard. Au cours de la guerre de la Lance, Fort Vingaard ne fut plus que ruines après l'assaut mené par la Dame Bleue. Bien qu'il ne fût jamais réparé, une grosse communauté de pirates fluviaux s'est installée près des ruines. Ils s'en prennent bien évidemment aux navires qui sillonnent les eaux du Vingaard.

Histoire de la région

Province de l'empire d'Ergoth durant l'Ère des Rêves, la Solamnie doit son nom et son existence même à Vinas Solamnus, ce même chef et héros qui fonda l'ordre de chevalerie grâce auquel la région est si connue. À la fin de la guerre des Larmes de Glace, Solamnus reçut la région qui allait devenir la Solamnie. Grâce à ce même fondateur, la Solamnie devint synonyme d'honnêteté, d'intégrité et de détermination.

Le Cataclysme laissa la Solamnie aux commandes des terres les plus vastes et fertiles de toute l'Ansalonie, même si l'Ère de Désespérance apporta son lot de troubles lorsque les classes populaires se retournèrent contre les nobles et les chevaliers qui avaient juré de les protéger. L'équilibre fut néanmoins restauré lors de la guerre de la Lance, lorsque les chevaliers et la région jouèrent un rôle déterminant dans la défaite des armées draconiques.

Gerard uth Mondar

L'Été du Chaos vit une nouvelle période noire débuter pour la Solamnie, car les chevaliers noirs prirent le contrôle de Palanthas et de l'ensemble de la région. Peu après, l'impressionnant dragon bleu Khellendros annexa une grande partie de la Solamnie, usant des chevaliers noirs et de rejetons pour imposer très lourdement la population. Mais le grand dragon mourut durant la guerre des Âmes et les factions de Solamnie luttent désormais pour déterminer qui prendra leur tête alors que se poursuit l'Ère des Mortels.

Teyr

Capitale : Teyr
Population : draconiens (militaires et civils), humains (civilisés et nomades)
Gouvernement : gouvernement civil (gouverneur Kang)
Langues : commun, nérakien
Commerce : connaissances et formations militaires
Alignement : LM, LN, N, LB

Le Teyr est composé de la région située au nord de Neraka, à l'est de l'Est Sauvage et au sud du Nordmaar. On y trouve les Astivar et le bois de Lahue est à l'ouest du pays. Le Teyr est une région montagneuse parsemée de forêts denses, mais les plaines du nord sont remplies de hautes herbes.

Vie et société

Créations magiques, les draconiens constituèrent les troupes de choc des armées draconiques durant la guerre de la Lance. Aujourd'hui, il s'agit d'une race à part entière pourvue de droits et de responsabilités. Leur société demeure militaire car ils apprécient l'ordre, la structure et la discipline. Cependant, certains draconiens ont adopté un rôle civil traditionnel tendant à assouplir leur culture.

Le gouverneur Kang de Teyr a formé un gouvernement civil. Jadis, les draconiens constituaient une race exclusivement militaire. Ils ne connaissaient donc que la discipline, la justice et la hiérarchie militaires. Aujourd'hui, un tribunal civil placé sous l'autorité du gouverneur Kang (abritant des représentants civils et d'autres issus de chaque régiment) dirige la ville et la région qui l'entoure. Les colonies situées en

périphérie sont chacune menées par un commandeur. Au départ, cet officier est nommé, mais après deux ans de bons et loyaux services, chaque colonie (ou avant-poste) peut choisir un nouveau leader.

Par contraste, les humains du Teyr sont parfaitement indisciplinés et louent leurs services de mercenaires. Krolan est un petit village primitif peuplé de chevaliers de Takhisis désabusés, de soldats de fortune et d'une foule de fugitifs venus de toute l'Ansalonie. La communauté reste loyale au gouverneur et dispose donc d'un commandeur.

La seule exception à la règle est la ville de Robann. À l'instar des draconiens, ses habitants bourrus se méfient des étrangers. Cependant, ils observent les lois et leur justice est aussi rude qu'expéditive. La fondation de Robann est antérieure à l'avènement de la nation draconienne. Néanmoins, le maire est loyal à cette nation et a reçu le titre de commandeur de la ville au sein du gouvernement du Teyr. Cela ne veut toutefois pas dire que les relations entre Robann et le Teyr soient très riches.

Caractéristiques géographiques principales

Le Teyr est une région montagneuse dominée par la chaîne des Astivar. La cité de Teyr s'élève sur une ancienne colonie naine.

Mont Brego. Cette montagne est le principal élément du relief que l'on distingue à l'ouest depuis la ville de Teyr. Des ogres sauvages parcourent encore les antiques ruines naines qui se situent à flanc de montagne.

Pic du Destin. Le sommet méridional des Astivar est unique en raison de l'escalier percé dans son flanc qui part d'une petite prairie située à mi-hauteur pour monter jusqu'au sommet. Ce dernier abrite une plate-forme panoramique creusée dans la roche. Par temps clair, les trois sommets des Seigneurs du Désastre qui entourent Sanction (à plus de 300 kilomètres) sont visibles.

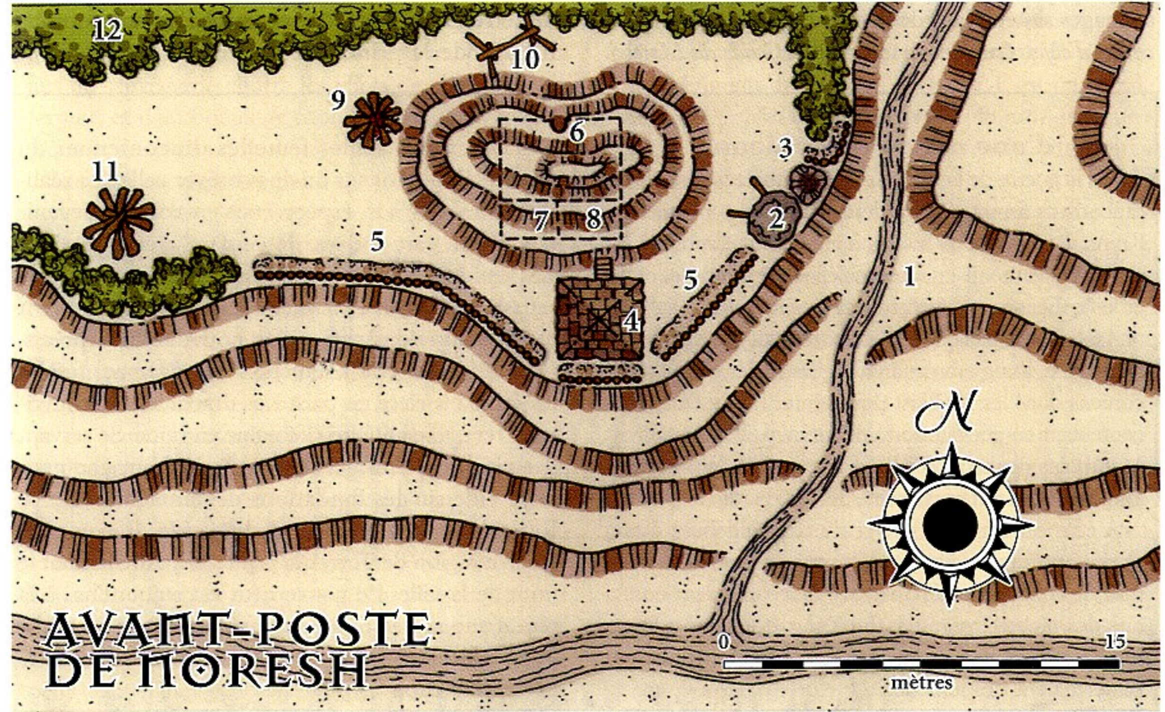
Sites importants

Teyr (grande ville, 6 410). Teyr est une cité fortifiée en pierre. Le gouvernement draconien s'est installé au centre de la ville et tous les baraquements militaires sont placés à l'intérieur de l'enceinte. Par contre, de nombreux magasins et domiciles civils se trouvent à l'extérieur. En cas d'urgence, un abri souterrain situé sous le palais du gouvernement peut abriter toute la population.

Noresh (avant-poste). L'avant-poste de Noresh se trouve à plus de 90 kilomètres au sud de Teyr et à près de 50 kilomètres à l'ouest de Robann. Il domine l'ancienne route royale des nains. Il protège l'entrée de la voie nord qui mène à Teyr via les Astivar. Dix draconiens l'occupent de manière régulière et il est placé sous le commandement d'un jeune officier d'infanterie bozak.

L'avant-poste est orienté vers le sud et dissimulé au sommet d'un promontoire rocheux. Ce dernier est pentu, mais il n'est pas impossible de l'escalader. Des arbrisseaux et du lichen parsèment la surface de la falaise de granit. La face orientale est également raide mais il possible de la gravir. Du reste, il s'agit de l'accès le plus facile depuis le sud. Cet avant-poste a avant tout une vocation de reconnaissance et n'offre pas véritablement une position défensive. La grande tour de guet donne le sentiment que l'endroit n'est pas habité, mais le reste de l'avant-poste est dissimulé derrière un haut camouflage.

Le plan de Noresh offre un bon aperçu d'un avant-poste draconien classique. Les descriptions qui suivent se rapportent au nombre y figurant. Les sentinelles constituent de simples exemples de ce qu'on peut y rencontrer.



1. Chemin. Le chemin qui vient du sud conduit à la pente la moins raide située à l'est de l'avant-poste. Il se poursuit ensuite et on a pris soin de l'entretenir de manière à ce qu'il contourne très clairement l'endroit. Un test de Détection (DD 20) ou de Fouille (DD 15) réussi révélera un petit sentier s'enfonçant dans les buissons situés sur la gauche et menant jusqu'au sommet du promontoire. Sans la tour de guet parfaitement visible, qui suggère la présence d'un avant-poste, le DD du test serait beaucoup plus élevé.

2. Rocher. Au-delà des buissons camouflant l'endroit se trouve un gros rocher. Depuis le chemin, il ressemble à une simple saillie rocheuse. Cependant, du sommet, il est évident qu'il a été installé de manière à pouvoir dégringoler sur le chemin situé en contrebas. Il est calé grâce à de gros cailloux et deux branches de pin massives sont bloquées dessous de façon à pouvoir le faire basculer.

Piège du rocher. FP 5 ; +15 corps à corps (6d6 points dégâts) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25) ; note : frappe tous les personnages situées dans deux cases adjacentes (voir *Les chutes d'objets* dans le Chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Kang

3. Tranchée. Un petit trou a été creusé au nord du chemin, en travers des buissons qui camouflent l'avant-poste. En cas de problème, une sentinelle s'y poste pour garder l'entrée. Le trou a une profondeur de 1,50 mètre et une largeur de 1,20 mètre, ce qui permet tout juste à un baaz de s'y installer en compagnie d'une arbalète. En temps normal, personne ne s'y trouve.

Baaz : pv 14 ; arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19–20/x2) ; voir le Chapitre 7.

4. Tour de guet. La tour de guet fait 9 mètres de haut et est visible de loin. Elle est suffisamment haute pour voir par-dessus la colline qui s'élève au nord et est conçue pour voir à des kilomètres à la ronde au sud. Elle est en bois solide et peut accueillir jusqu'à quatre draconiens. La face nord est dépourvue de mur de protection, ce qui permet aux monstres de sauter au sol pour porter des messages ou fuir en cas de gros pépin.

Baaz (4) : pv 14, 14, 14, 14 ; voir le Chapitre 7.

5. Palissade. Une palissade en bois recouverte de terre et de feuillage surplombe le promontoire. Il s'agit de la principale défense de l'avant-poste.

L'avènement d'une nation draconienne

Après la guerre de la Lance et la défaite de leur reine, les draconiens furent déconsidérés auprès des peuples de Krynn. Les chevaliers solamniques étaient disposés à les massacrer et même les races maléfiques, comme les ogres et les gobelins, voyaient en eux une menace. Réalisant que son peuple allait être proprement balayé de la surface du monde, Kang emmena un régiment de renégats draconiens dans les Khalkist pour tenter de s'y établir. Se contentant en quelque sorte de survivre, ils découvrirent néanmoins des œufs de draconien cachés dans les profondeurs de la forteresse naine de Thorbardin.

À ce moment-là, la guerre du Chaos débuta. Kang et ses ingénieurs furent volontaires pour servir au côté des chevaliers de Takhisis, mais on le leur confia que des tâches insignifiantes. Kang et les siens désertèrent et s'intéressèrent de plus près aux œufs, qui renfermaient des femelles.

Gardien des seules femelles draconiennes du monde, Kang prit sur lui de protéger celles-ci, réalisant alors que son espèce était en voie de devenir une race à part entière, dotée d'un avenir possible. Les jeunes femelles grandirent aussi vite que leurs semblables de sexe masculin et le général découvrit qu'elles aussi disposaient de pouvoirs bien précis.

Le régiment prit la direction du nord pour fonder un foyer où vivre en paix. Les draconiens découvrirent Teyr, une antique cité naine en ruine. Se servant des vieilles pierres, les ingénieurs bâtirent une nouvelle ville sur les fondations de l'ancienne. De là, Kang développa le concept de nation draconienne dans la région de Teyr, qui prit tout naturellement le nom de la ville. Le gouverneur est aujourd'hui à la tête d'une armée modeste, mais entraînée, et d'une population croissante grâce à leurs récentes facultés de reproduction

Kang, gouverneur du Teyr

Homme, Ens5/Gue4/tacticien légendaire3 bozak. FP 17 ; dragon de taille M ; DV 4d12+4 (base) plus 5d4+5 (Ens) plus 4d10+4 (Gue) plus 3d8+3 (tacticien) ; pv 89 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 13, pris au dépourvu 20) ; Att *hache d'armes +4* (+21/+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+9/x3) et morsure (+14 corps à corps, 1d4+1), ou 2 griffes (+16 corps à corps, 1d4+3) et morsure (+14 corps à corps, 1d4+1) ; AS inspiration vaillante (+2), inspiré par les dragons, sorts, spasmes d'agonie ; Part bonus de Prestige (+2), commandement des troupes, RM 26, traits des draconiens ; AL LN ; JS Réf +7, Vig +13, Vol +14 ; For 16, Dex 11, Con 13, Int 15, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Artisanat (travaux de charpente) +8, Bluff +9, Concentration +13, Connaissances (histoire) +14, Connaissances (mystères) +9, Détection +9, Diplomatie +13, Escalade +7, Escamotage +2, Fouille +9, Intimidation +11, Natation +6, Perception auditive +9, Profession (ingénieur) +10, Psychologie +12, Saut +7 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaques multiples, Attaques réflexes, Course, Extension d'effet, Magie de guerre, Prestige, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (hache d'armes), Vigilance.

Inspiration vaillante (Sur). Kang peut, 2 fois par jour, susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un sujet doit pouvoir l'entendre parler. L'effet dure tant que l'allié entend le draconien parler, et pendant 5 rounds par la suite. Tant qu'il parle, Kang peut combattre, mais il est incapable de lancer des sorts et d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes). La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Inspiré par les dragons (Ext). Les draconiens sont attirés par les dragons maléfiques, allant même jusqu'à leur vouer un culte. Lorsqu'ils sont sous les ordres d'un dragon, ils bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.

Spasmes d'agonie (Sur). Si Kang est tué, sa chair couverte d'écailles se ratatine, ne laissant derrière lui qu'un squelette et un nuage de poussière. Les os explosent sur-le-champ, infligeant 1d6 points de dégâts aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes, DD 14, demi-dégâts).

Bonus de prestige (Ext). Kang bénéficie d'un bonus de +2 en Prestige, ce qui lui permet d'attirer des compagnons d'armes et suivants plus puissants.

Commandement des troupes (Sur). Kang peut donner des ordres précis au prix d'une action complexe. Il confère alors un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque ou aux tests de compétence des alliés situés dans un rayon de 9 mètres. Ce bonus persiste pendant 2 rounds.

Immunité contre les maladies (Ext). Kang est immunisé contre toutes les maladies.

Métabolisme lent (Ext). Les draconiens peuvent survivre en se contentant du dixième de la nourriture et de l'eau nécessaires à la subsistance d'un humain.

Traits des dragons (Ext). Immunité contre les effets de sommeil et de paralysie, odorat (18 m), perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne.

Vol plané (Ext). Les draconiens ailés (tous sauf les aurak) sont capables de planer grâce aux ailes dont ils sont pourvus, annulant ainsi les dégâts de chute, quelle que soit la hauteur de celle-ci. Ils peuvent couvrir à l'horizontale quatre fois la distance parcourue à la verticale.

Sorts connus (6/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, signature magique* ; 1er – *coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, message, projectile magique* ; 2e – *force de taureau, invisibilité, lévitation, toile d'araignée* ; 3e – *éclair, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e – *peau de pierre, tempête de grêle.* Niveau 9 de lanceur de sorts.

Possessions. Hache d'armes +4, dague, *armure de cuir +5, anneau de protection +3.*

Kang compta parmi les premières générations de draconiens exploitées au sein des armées draconiques. Il reçut une formation d'officier d'infanterie, mais ses compétences en mécanique attirèrent bien vite l'attention de ses instructeurs. Il fut donc l'un des premiers ingénieurs draconiens. Sous les ordres du seigneur Ariakas, il prit la tête de la première compagnie draconique de pontonniers, puis celle du premier régiment draconique du génie. C'est un bozak. Jusqu'au Second Cataclysme, il manipulait une magie meurtrière. Depuis, il a perdu une bonne partie de ses pouvoirs.

Après la guerre du Chaos, Kang conduisit son régiment de renégats au nord des Khalkist pour y retrouver d'autres draconiens. À deux doigts d'être décimés lors d'une brève guerre contre les gobelins, les draconiens eurent la chance de pouvoir compter sur le génie militaire de Kang et les restes de l'armée draconienne du général Maranta. Kang confia ensuite la tête de son régiment d'ingénieurs à son lieutenant de longue date, Slith, et prit le titre de gouverneur du Teyr. Il est aujourd'hui le leader politique de la première nation draconienne d'Ansalonie. Il a juré de ne jamais plus se tourner vers la magie, même avec le retour des dieux, pour montrer que la Reine des Ténèbres a trahi la foi qu'il avait en elle. Il œuvre aujourd'hui pour offrir un avenir et une place à son peuple

Elle offre de bonnes positions de tir à l'arbalète, mais également un certain confort au corps à corps. Elle est destinée à repousser les attaques frontales et n'est d'aucune utilité si l'ennemi vient par derrière.

6. Tunnel. Un tunnel s'enfonce dans la colline rocailleuse et conduit à une pièce de 6 m x 6 m. Il y a suffisamment de couchettes pour abriter dix draconiens, ainsi qu'une armurerie et de quoi manger. Des torches l'éclairent de nuit. Les hommes-dragons tirent alors un rideau en travers de l'entrée pour que la lumière ne sorte pas.

7. Étude et laboratoire. Une petite pièce, attenante à la salle principale et séparée par des peaux, abrite une myriade de potions et de composantes magiques, sans oublier quelques grimoires. Les livres sont des exemplaires de travail et les composantes appartiennent à l'officier bozak de l'avant-poste. La pièce est également utilisée dans le cadre des communications magiques établies avec le haut commandement du Teyr.

8. Quartiers du commandeur. Cette petite pièce abrite les quartiers du commandeur de l'avant-poste. Elle renferme un lit, un coffre où sont rangés des habits et une armoire où est disposé de l'équipement. Tous les objets précieux que le commandeur ne porte pas sont placés dans le coffre, qui est habituellement verrouillé (simple serrure en fer). Si le commandeur et le mage bozak sont une seule et unique personne, le coffre renferme certainement des objets singuliers et est vraisemblablement protégé magiquement.

9. Âtre. Le feu est entretenu le jour uniquement et éteint une heure avant le coucher du soleil. Toute la nourriture est cuite pendant la journée. Le feu est rallumé chaque matin, une heure après le lever du soleil.

10. Bâti. Cette structure enfoncée dans le sol permet de sécher et de nettoyer viande et peaux. En temps normal, deux ou trois peaux sèchent à la fois en compagnie d'une carcasse d'animal. Les draconiens se nourrissent rarement de légumes ou de fruits et les chasseurs quittent régulièrement l'avant-poste.

11. Signal d'alerte. Un gros tas de petit bois et de bûches peut être enflammé à tout instant. Il est là depuis des années mais n'a jamais servi. Il s'agit d'un moyen d'alerte utilisé en dernier recours. Le tout est agencé de manière à produire de grandes flammes et énormément de fumée. Il peut être allumé en très peu de temps. Dans ce cas, ses flammes sont visibles sur des kilomètres à la ronde et la fumée plus loin encore. Les draconiens en font le tour tous les jours pour vérifier qu'il est bien fonctionnel. Reste à voir si le système marche quand il pleut...

12. Mur nord. Des buissons denses constituent une sorte de palissade naturelle au nord de l'avant-poste. La colline s'élève d'un ou deux mètres selon les endroits, puis redescend brusquement. Les broussailles sont très denses et cassantes, ce qui y rend les déplacements plutôt bruyants. Enfin, elles sont armées d'épines qui ne les rendent décidément pas accueillantes.

Robann (petite ville, 962). Située à l'extrémité méridionale de la chaîne de montagnes, Robann est la seule communauté des plaines. Il s'agit d'une ville pourvue d'une enceinte en bois et en pierre. Les ouvrages défensifs tombaient en ruine lorsque le gouverneur Kang décida personnellement de les rebâtir.

Ruines du mont Brego. Les ruines, attribuées à l'ancienne nation naine de Kal-Thax, n'ont pas été cartographiées ou explorées depuis bien longtemps. Le gouverneur Kang a interdit aux draconiens de se rendre sur le mont Brego car peu d'expéditions en sont revenues.

Thoradin

Capitale : Zhakar
Population : nains (Daegar, Daewar, Hylar, Theiwar, Zhakar guéris)
Gouvernement : monarchie
Langues : commun, nain, ogre, terreux, commun des profondeurs
Commerce : pièces frappées, pierres précieuses, armes, alcools nains, laine, vêtements, bois d'œuvre
Alignement : LN, N, LM, NM

Ce royaume comptait jadis parmi les plus puissantes nations naines. Il fut conquis, rebaptisé Zhakar, et gouverné pendant des siècles par des nains noirs, jusqu'à ce que les Hylar et leurs frères le récupèrent durant l'Ère des Mortels. Aujourd'hui, il s'efforce de retrouver la place qu'il occupait autrefois et se fait de nouveau appeler Thoradin.

Vie et société

La nouvelle nation de Thoradin cherche actuellement à reconquérir la place qu'elle occupait jadis dans le monde. Depuis la chute de Sanction, pendant la guerre des Âmes, et le départ des chevaliers noirs, le roi Severus Maindepierre (N, Gue3/Mystique8 nain des collines) tente de trouver de nouveaux partenaires commerciaux. Bien qu'il se soit aliéné les ogres en se rangeant du côté des chevaliers noirs, Severus leur fait des avances ainsi qu'aux minotaures qui, à son goût, sont bien trop près de Thoradin. Pour l'instant, ni les uns ni les autres ne semblent réellement impressionnés. Ne reculant devant rien, Severus compte ouvrir des négociations avec le nouveau corps dirigeant de Sanction.

Caractéristiques géographiques principales

Thoradin perdit une bonne partie de sa superficie au profit des seigneurs dragons et des chevaliers

noirs, et la région s'est aujourd'hui réduite à une peau de chagrin (quelques kilomètres carrés autour du mont Cornu). Severus a remis la main sur quelques terres, mais pas grand-chose.

Vallée de Cristal. Au sud du mont Cornu se trouve une vallée tapissée de cristaux précieux qui auraient jailli de la terre il y a près de quarante ans, pendant l'Été du Chaos. Bien qu'ogres et nains aient constamment pillé la région et combattu pour en prendre le contrôle, les richesses qui s'y trouvent ont à peine été entamées.

Sites importants

La Gorge. La flamme noire, une force mystérieuse qui tourmente les nains de Thoradin depuis deux mille ans, a fait son retour et les mystiques (parmi lesquels Severus) n'ont pu en venir à bout. Les nains feraient n'importe quoi pour se débarrasser de l'inextinguible flamme vivante.

Zhakar (cité, 22 197). La cité de Zhakar demeure imposante et offre une grande diversité en terme d'architecture naine. Le seul endroit de la ville qui soit à l'air libre est le grand château pentagonal qui surplombe le Cassepierre, une rivière. Il abrite un vaste réseau de cavernes et de tunnels souterrains. Le règne et le système de castes rigide qui régissent la vie de clan dans les autres villes naines sont ici absents. Les nains ne vivent pas au sein d'enclaves claniques et choisissent l'endroit de la cité où ils souhaitent construire leur maison. Des humains s'y sont également installés, ce qui contribue à l'ambiance cosmopolite et multiethnique de Zhakar.

Histoire de la région

Thoradin est un vieux royaume nain dont les origines sont plus anciennes encore que celles de Thorbardin. Ce fut un centre de commerce et d'artisanat pendant des millénaires. Peu avant le Cataclysme, une étrange et terrifiante flamme noire se mit à consumer les chairs sans qu'on puisse jamais l'éteindre par des moyens traditionnels. Peu après, le Cataclysme dévasta le royaume et son existence prit fin. La culture qui le remplaça marqua l'histoire glorieuse des nains d'Ansalonie du sceau de la honte. Le Cataclysme détruisit les grands halls nains et tout ce qu'il renfermait depuis des millénaires. De l'immense Thoradin, il ne resta plus qu'une cité, Zhakar, le cœur du clan Theiwar. Bien que les dégâts fussent énormes et les morts nombreux, le gros de la population de Zhakar survécut.

Les nains noirs régnèrent sur le royaume brisé durant l'Ère de Désespérance, mais les peuples de la surface n'entendirent parler d'eux qu'au travers de récits et de rumeurs déformés. Les nains de Zhakar survécurent, mais ils contractèrent une horrible maladie fongueuse qui, si elle n'était pas mortelle, les faisait souffrir et les rendait généralement fous. Incapables de supporter la lumière du soleil, ils régnaient mais étaient pris au piège des profondeurs. Les choses changèrent après l'Été du Chaos et l'Ère des Mortels vit Thoradin renaître.

Les nains de Zhakar ne pouvaient prévoir que le seigneur dragon Beryllinthranox allait conquérir la portion orientale des Kharolis et modifier la face de leur nation, située de l'autre côté du continent. Lorsque le conseil de Thorbardin prit la décision de sceller la montagne afin de se protéger contre l'Aile Verte, un nain au franc parler, Severus Maindepierre, également appelé le Prophète Fou, allait se rebeller et quitter la nation naine accompagné par un groupe de disciples. Ils se rendirent à Thoradin avec le plan ambitieux d'arracher le royaume des mains des êtres corrompus de Zhakar.

Un an plus tard, Severus et les siens atteignirent le mont Cornu. Affrontant le gouvernement de Zhakar, il se débarrassa rapidement du roi en place et prit le titre de haut roi de Thoradin. Affirmant qu'il était guidé par les dieux, il entreprit de soigner le mal dont étaient frappés les habitants faits prisonniers. En échange, il acquit leur loyauté.

Severus signa un traité commercial et militaire avec les chevaliers de Takhisis. Il bénéficia de leur protection contre la nation ogre du Blode et des droits d'exploitation minière des régions des Khalkist placées sous l'autorité des chevaliers. En échange, les nains commercèrent exclusivement avec les chevaliers de Takhisis, leur fournissant certaines des meilleurs armes de toute l'Ansalonie.

Thorbardin

Capitale : Zakhalax
Population : nains des montagnes, nains noirs
Gouvernement : république de baronnies menée par un haut roi
Langues : nain
Commerce : aucun
Alignement : LN, LB, N, CN, NM

D'aucuns (du moins les nains des montagnes) considèrent Thorbardin comme le plus beau testament de l'ingéniosité, de la diligence et de l'artisanat des nains. Avec ses huit grandes cités, son vaste réseau de tunnels, ses portes fortifiées et sa froide mer souterraine, Thorbardin représente bien plus que n'importe quel autre royaume nain. En fait, il est beaucoup plus grand que la plupart des nations de la surface.

Vie et société

Malgré le désordre civil et les querelles quant au trône, la vie du nain moyen ne s'en trouve pas véritablement changée. Chaque clan s'occupe de ses affaires et les citoyens font leur travail normalement. Très besogneux, les nains continuent de construire, d'exploiter les mines et de cultiver dans les montagnes, comme ils le font depuis des siècles.

Caractéristiques géographiques principales

Le royaume souterrain n'a rien à envier aux nations de la surface. Du reste, la plupart des créatures qui vivent à l'air libre passent leur vie sans jamais entendre parler des merveilles qu'il a à offrir.

Plaines de Dergoth. Avant le cataclysme, cette région de la surface située non loin de Thorbardin était fertile. Théâtre d'affrontements entre nains des montagnes et nains des collines, elle fut soumise à l'explosion magique du dernier sort de Fistandantilus. Il s'agit aujourd'hui d'une plaine déserte et stérile.

Mer Urkhan. Située dans les profondeurs de la montagne, cette masse d'eau encercle la capitale de Thorbardin et fait office de barrière naturelle en cas d'invasion. Nombre de Hylar prétendent habituellement que les réserves de nourriture et de minerai de Zakhalax leur permettraient de tenir un siège long de plusieurs siècles. Des bacs relient la capitale aux sept autres cités du royaume. Ils sont propulsés par l'intermédiaire de manivelles que l'on trouve à bord, qui elles-mêmes sont reliées à des câbles en acier. Ces derniers se trouvent à près de 3 mètres au-dessus du niveau de l'eau. Bien que les nains n'aiment guère l'eau, il faut savoir que le lac est calme et peu profond. Ils acceptent donc à contrecœur de monter à bord des embarcations que manœuvrent les Theiwar.

Vallée des Barons. Parfaitement inaccessible depuis l'extérieur, cette vallée naturelle n'est abordable que depuis Thorbardin. L'endroit est en grande partie sauvage. Le sol n'est pas pavé et aucune colonne n'orne les lieux. Les nains croient que la sainteté des montagnes alentour veille sur la paix des morts. Les nobles importants et autres citoyens de marque sont généralement inhumés dans de grands tumulus ovales, certains mesurant 3 m x 6 m. Autour de cette vallée, on trouve les tombeaux des barons, inhumés pour l'éternité derrière d'épaisses portes en pierre conçues de manière à se fondre parfaitement dans le décor. Pour les ouvrir, il faut tirer d'un coup sec à l'aide d'une clef spéciale dont il n'existe qu'un seul exemplaire (et qui ressemble à une pince à levier à trois fourchons). Chacune est conservée par le maître des tombeaux qui vit dans la capitale et qui est le seul à connaître l'emplacement de chaque tombe.

Sites importants

Au dessus du royaume de Thorbardin s'élèvent quelques sites importants.

Pax Tharkas. Créée durant l'Ère des Rêves par les humains, les elfes et les nains tel un symbole d'unité et de paix, Pax Tharkas (ou la « Paix des Amis ») est une imposante forteresse pourvue de nombreux atouts stratégiques. Contrôlée par les forces de la Reine des Ténèbres lors de la guerre de la Lance, la forteresse est aujourd'hui aux mains de nains des collines et de nains des montagnes en exil.

Pic du Crâne. La citadelle magique de Zhaman fut la dernière demeure de l'archimage Fistandantilus des Robes Noires. Elle s'effondra quand il lança son dernier sort, à la fin de la guerre de la Porte des Nains. Une fois la poussière retombée, les guerriers nains constatèrent que Zhaman avait pris la forme d'un horrible crâne béant. De sa bouche sortait des volutes permanentes de brume vert pâle. Selon les légendes, de nombreux artefacts attendraient simplement qu'on vienne les chercher. Les rumeurs parlent d'aventuriers qui s'y seraient rendus, mais elles évoquent rarement ceux qui en reviennent.

Histoire de la région

Les nains de la montagne vivent en autarcie et se sont coupés du reste du monde. Au cours de l'histoire, Thorbardin fut le principal foyer des nains des montagnes.

Les nains de Thorbardin acceptèrent les réfugiés abanasiniens de la guerre de la Lance en échange du *marteau de Kharas*. Cela marqua le début d'une nouvelle ère durant laquelle ils se montrèrent beaucoup plus ouverts à l'égard du monde extérieur, et qui prit fin avec la guerre du Chaos et l'arrivée des seigneurs dragons.

D'une grande et belle nation, il ne resta plus de Thorbardin qu'une simple enclave située dans les Kharolis. Encerclés par les forces de Beryllinthranox, les nains scellèrent leurs portes et se retirèrent au sein du mont Cherchenuage. Cependant, ils continuèrent d'entretenir des relations avec les elfes du Qualinesti qui subissaient le régime des chevaliers noirs et du grand dragon vert. Par la suite, le haut roi Tarn Soufflegranite et le roi Gilthas signèrent un traité permettant aux nains de creuser des tunnels entre la porte Septentrionale et la capitale des elfes. Ils permirent notamment aux elfes d'évacuer la majestueuse Qualinost dans le plus grand secret.

Cependant, durant la guerre des Âmes, un groupe de nains noirs œuvrant aux côtés du baron des Morts provoqua des querelles au sein du royaume et poussa Tarn Soufflegranit dans ses derniers retranchements.

Throtl

Capitale : Throtl
Population : hobgobelins, gobelins, ogres, trolls
Gouvernement : anarchie ; monarchie (Throtl)
Langues : commun, gobelin, lemish, ogre
Commerce : aucun
Alignement : LM, NM, CM

La nation du Throtl sortit presque intacte du Second Cataclysme. Les plaines du pays sont couvertes de tourbières qui compliquent sérieusement

les déplacements et l'exploitation agricole. Le temps est généralement très mauvais. Bien qu'elle se trouve en réalité dans l'Est Sauvage, la célèbre Trouée de Throt est incluse au pays. La nation fait tampon entre la Solamnie, au sud, et les terres des chevaliers de Neraka.

Vie et société

L'Été du Chaos qui nuisit tant à d'autres améliora la qualité de vie des hobgobelins. En effet, le flot de réfugiés quittant la Solamnie ou s'y rendant fut synonyme de davantage de pillages. Cependant, le roi hobgobelin surveilla avant tout l'arrivée d'une force d'ogres qui se tailla un petit royaume dans les montagnes, défiant ainsi ouvertement son règne.

Les hobgobelins pillent leurs voisins, plus particulièrement les caravanes qui empruntent la Trouée de Throt, et ils se livrent rarement au commerce. Ils vendent principalement des renseignements aux chevaliers de Neraka puisqu'ils espionnent la Solamnie.

La vie des hobgobelins tourne autour de la tribu. En effet, le spécimen moyen naît, apprend à se battre et meurt. Au sein de leur société, seule la mort attend les faibles.

La plupart des tribus du Throtl sont constituées de groupes de pillards nomades. Les hobgobelins qui se sont sédentarisés vivent dans la ville de Throtl et considèrent les nomades comme des sauvages. Les deux communautés se font souvent la guerre mais sont promptes à s'unir quand une menace surgit.

Toutes les tribus hobgobelines du Throtl prêtent allégeance au roi Uhkrin, qui règne depuis la capitale. Cependant, son règne s'est quelque peu affaibli ces dernières années. Les rumeurs faisant état d'une nation gobeline naissante dans le sud du Qualinesti ont poussé bon nombre de guerriers à partir en quête de pillages plus lucratifs.

Caractéristiques géographiques principales

Le Throtl ne dispose que d'une superficie réduite de terres arables car le pays est principalement constitué de tourbières, de forêts et de montagnes. Les hobgobelins survivent en attaquant leurs voisins et en chassant dans les marais.

La forêt de Throtl. Également connue sous le nom de forêt de la Tempête, cette région est connue pour son blizzard et ses violents orages. Très peu d'animaux y ont élu domicile et même les hobgobelins ont peur de se rendre jusqu'à son cœur. Après l'Été du Chaos, un groupe de guerriers démoniaques s'y installa et entreprit de se débarrasser de tous les intrus.

Trouée de Throt. Bien que cet endroit fasse partie de l'Est Sauvage, son importance aux yeux des hobgobelins en a fait une région dangereuse. Généralement, les caravanes qui l'empruntent sont lourdement armées pour parer aux attaques des humanoïdes. Le temps y est souvent clair, ce qui permet aux hobgobelins de repérer les caravanes de loin.

Sites importants

La guerre du Chaos a fait du Throtl un endroit plus dangereux que jamais. Désormais, des créatures chaotiques le parcourent la nuit, sans compter les forces humanoïdes maléfiques habituelles.

La Dernière Tour. Cette tour s'élève à la frontière qui sépare le Nuitlond du Throtl. Infestée de nécrophages des ombres, elle est particulièrement dangereuse. Un gros tas de bijoux, d'or et autres métaux précieux est visible depuis les fenêtres du rez-de-chaussée. Les nécrophages s'en servent pour attirer les explorateurs à l'intérieur de l'édifice.

Le royaume ogre. Une petite force d'ogres s'est taillé un modeste « royaume » dans les montagnes. Ils s'en prennent aux hobgobelins afin de se ravitailler en esclaves et en nourriture.

Chapitre Six

Tanis enjamba la balustrade et se laissa descendre le long des larges branches jusqu'au sol. Les autres attendaient, blottis dans les ténèbres, veillant à rester hors de la lumière des lampes accrochées dans les feuillages au-dessus d'eux. Une brise glacée s'était levée, qui venait du nord. Tanis jeta un œil par-dessus son épaule et vit d'autres lumières, celles de ceux qui étaient à leurs trousses. Il releva son capuchon et pressa le pas.

– Le vent a tourné, dit-il. Il pleuvra demain.

Il observa le petit groupe, qu'il discernait à peine à la lueur inquiétante des lampes agitées par le vent. Le visage de Lunedor était marqué par la lassitude. Celui de Rivebise ne laissait rien transparaître, mais il avait les épaules basses. Raistlin, tremblant, était appuyé contre un arbre et tentait de reprendre son souffle.

Tanis rentra la tête dans les épaules contre le vent.

– Il faut trouver un endroit où nous reposer.

– Tanis. Tas tirait sur le manteau du demi-elfe. Nous pourrions prendre un bateau. Le lac de Crystalmir est tout près d'ici. De l'autre côté, il y a des cavernes ; cela nous épargnerait du chemin à faire demain.

– C'est une excellente idée, Tass, mais nous n'avons pas de bateau.

– Aucun problème. Le kender arborait un large sourire.

– Margaret Weis et Tracy Hickman,
Dragons d'un Crépuscule d'Automne

À l'origine, Dragonlance fut conçu tel un monde de campagne au sein duquel les personnages n'avaient pas pour simple dessein de rosser des monstres et tuer des dragons pour leur dérober leurs richesses. Le monde de Krynn offre des possibilités d'aventures passionnantes, des campagnes pourvues d'intrigues complexes et des personnages aux buts variés (par exemple, rappeler au monde que les dieux existent ou repousser les divinités du Mal dans les Abysses).

Vous pouvez intégrer votre campagne au monde de Dragonlance en lui apportant tous les éléments caractéristiques de celui-ci, qui sont autant de thèmes sur lesquels baser vos parties. Vous pouvez également vous contenter de demander à vos joueurs de prendre une partie de ces informations en considération quand ils interprètent leur personnage.

Ce chapitre dévoilent certains conseils de narration, parmi lesquels des idées de campagne, des concepts de félons et des suggestions de création de personnages.

C'est ici que commence l'aventure Dragonlance !

Les lois de Krynn

Chacun des trois alignements (le Bien, le Mal et la Neutralité) présente une loi. À elles trois, elles constituent les pierres angulaires de l'univers. Chaque personnage peut s'y reporter pour déterminer ses réactions face à certaines événements et situations.

La loi de Paladine : « Le Bien rachète les siens. »

Le Bien tend vers ses desseins en rachetant et en ramenant les brebis égarées au bercail. Il cherche à faire progresser l'univers par le biais de la compassion et de la justice.

Un personnage d'alignement bon considère que toute créature est digne de trouver le salut. Ceux qui arpentent la voie des ténèbres se sont simplement écartés du chemin. Il ne faut pas les terrasser pour autant mais aller à leurs secours. Une Robe Blanche commencera par faire des remontrances à un renégat, l'invitant à revoir ses manières. Un prêtre de Paladine ne tuera point un voleur, mais l'encouragera à se détourner de son existence de criminel. Les personnages d'alignement bon savent pertinemment qu'ils sont des mortels. Ils feront des erreurs, glisseront et chuteront lourdement. Ils appellent leur dieu à l'aide pour avoir la force de poursuivre et font de leur mieux pour améliorer le sort du monde.

Le danger qui guette les personnages bons est l'arrogance. Persuadés qu'il s'agit du meilleur, il leur arrive de vouloir imposer leur style de vie à leur prochain. Un personnage en proie au fanatisme finira par réaliser qu'il s'est égaré dans les ténèbres.

La loi de la Reine des Ténèbres : « Le Mal se suffit à lui-même. »

L'objectif de l'individu chaotique mauvais est de régner sur l'univers sans s'encombrer de considérations morales. Il en va de même pour une créature loyale mauvaise, si ce n'est qu'elle agit dans le cadre d'une force morale très stricte.

Les personnages d'alignement chaotique mauvais ne s'intéressent qu'à eux-mêmes et ne soucient guère du sort des autres créatures vivantes. Leurs envies et leurs désirs prennent le pas sur tout le reste. Ils n'ont aucune notion de loyauté. Quand ils servent un dieu, c'est que celui-ci présente les mêmes points de vue, utilisant ses serviteurs pour parvenir à ses fins et les sacrifiant au besoin. Les créatures d'alignement chaotique se nourrissent donc les unes des autres.

Les personnages d'alignement loyal mauvais sont persuadés que la nature a choisi les plus forts pour régner sur les plus faibles. Ces individus respectent un ensemble de règles très strict qui régit la vie de chacun. Ceux qui les transgressent doivent être punis en guise d'exemple.

Au nom de leur cause, ils accordent une grande valeur à l'honneur et au sacrifice de soi. L'amour est une faiblesse. L'espoir est un mensonge. La miséricorde et la compassion rassurent les faibles. Les personnages loyaux mauvais vénèrent les dieux qui leur ressemblent. Ceux-ci exigent de leur part une obéissance aveugle et punissent promptement ceux qui échouent. Associés, la Loi et le Mal se suffisent à eux-mêmes.

La loi de Gilean : « Le Bien et le Mal doivent coexister dans l'adversité. »

La diversité de points de vue, du Bien et du Mal en l'occurrence, s'équilibre à l'échelle de l'univers. Si l'un des camps devait dominer, l'univers ne serait que lumière ou ténèbres, sans nuance aucune. La Neutralité recherche donc avant tout la diversité.

Les personnages d'alignement neutre comprennent parfaitement que sans lumière, les ténèbres n'existeraient pas et vice versa. Ils n'empruntent aucune de ces deux voies et suivent un chemin de traverse situé entre les deux. Ils pensent d'abord à eux mais ne sont pas totalement égoïstes. Ils n'aident pas forcément leur prochain, mais n'agissent pas davantage pour lui faire du mal. Les personnages neutres sont indépendants et examinent toutes les alternatives qui s'offrent à eux avant d'agir.

Ils ne soutiennent aucune cause pour le bien de celle-ci, mais simplement parce qu'ils ont quelque chose à en tirer. Ils n'attendent pas grand-chose de leur prochain. Dans l'idéal, ils aimeraient qu'on les laisse mener l'existence de leur choix. Du reste, leurs dieux les laissent parfaitement libres et ne leur imposent aucune contrainte.

Comme ils n'ont que peu de convictions, ils penchent d'un côté ou de l'autre de la balance assez facilement.

Saveur et ton

Krynn présente de nombreuses particularités qui le différencient des autres mondes de jeu. Tous les renseignements qui figurent dans cette section vous aideront à vous imprégner de son parfum et à trouver le ton juste. Ils vous permettront également de concilier votre vision des choses au monde de Dragonlance.

Sur Krynn, presque tous les êtres vivants jouent un rôle dans la progression du monde. Les dragons ne sont pas des créatures distantes qui restent tapies dans leurs cavernes en veillant jalousement sur leur trésor. Ils prennent parti dans les guerres qui agitent dieux et hommes, s'intéressent à la politique, s'attachent à leurs desseins et défendent leurs causes. Tous les aventuriers sont susceptible de croiser le chemin de dragons, mais jamais quand ils s'y attendent. Le ministre d'un roi peut être un dragon rouge déguisé comptant se débarrasser des personnages. À l'inverse, un dragon d'or peut demander à des aventuriers de l'aider à libérer des elfes prisonniers.

De même, la plupart des humanoïdes de Krynn sont pourvus d'objectifs et d'ambitions qui les dépassent parfois. La plupart prêtent allégeance à un gouvernement ou à un dieu, voire les deux. Les autres ont généralement de bonne raison de ne pas avoir la foi ou de rejeter les lois. Chaque race a son histoire. Les ogres ont leur propre nation et une histoire à la fois intéressante et tragique. Nouveaux en ce monde, les draconiens se cherchent encore une place.

Enfin, les actions des personnages comptent avant tout. Les aventuriers de Krynn sont souvent rattrapés par des événements qu'ils ne contrôlent pas. ils sont impliqués dans des guerres, des intrigues politiques et des conflits divins. Ils se livrent à d'héroïques exploits, parfois malgré eux, et sont confrontés à des dangers inimaginables. En intégrant l'histoire de chaque personnage à l'intrigue générale, vous conférez à l'aventure un esprit épique et donnez aux PJ le sentiment qu'ils jouent un rôle à part entière.

Nations déchues et cités en ruine

Les ruines des nations et cités antiques constituent non seulement de merveilleux donjons, mais elles offrent également aux PJ le sentiment d'évoluer dans un monde pourvu d'une histoire riche et de créer des liens avec le passé. Quand vous vous rendez sur un champ de bataille ou dans les ruines d'une vieille ville, vous vous sentez davantage en contact avec tous ceux qui y ont vécu et qui y sont morts. Tentez de reproduire cette sensation de respect et d'admiration en faisant découvrir aux PJ l'histoire des ruines qu'ils explorent de manière à avoir un aperçu de la vie qu'on pouvait y mener autrefois.

Entretenez une aura de mystère. Ne répondez pas à toutes les questions et laissez vos joueurs trouver des réponses. Quel événement a pu sonner la fin de cette ville ? Était-elle déjà en ruine au moment du Cataclysme ? Des dragons l'ont-ils attaquée ? Cet événement est-il récent ou s'est-t-il déroulé plusieurs siècles auparavant ? Exploitez votre connaissance de l'histoire de Krynn pour la lier à l'histoire globale, afin que les PJ n'aient pas simplement le sentiment d'explorer de vieilles pierres en quête de butins et de monstres. Ils sont là pour une raison qui risque

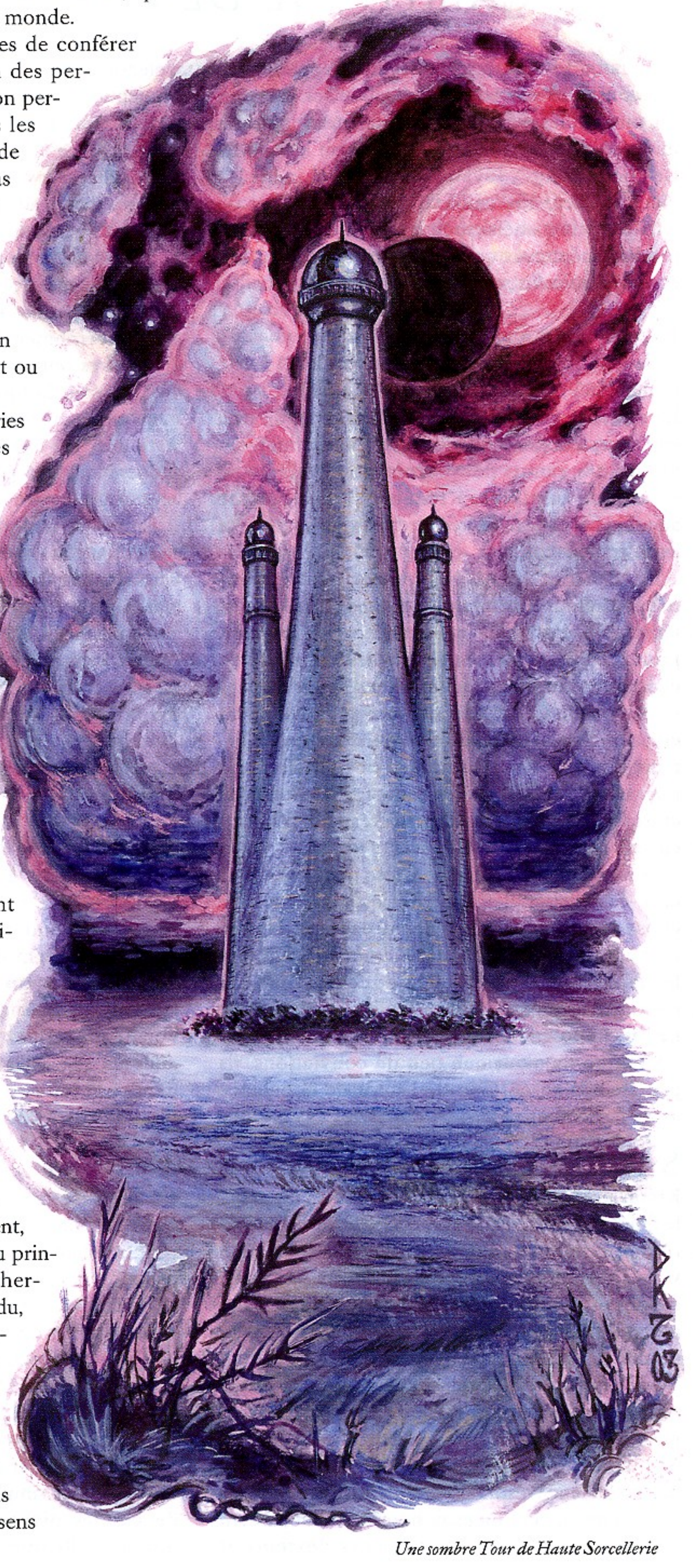
d'avoir des répercussions dans le futur, qu'il s'agisse du leur ou de celui du monde.

Il existe différentes manières de conférer ce genre d'information. L'un des personnages a peut-être une raison personnelle de s'aventurer dans les ruines. Peut-être dispose-t-il de renseignements qu'il n'est pas encore prêt à partager. Le groupe agit certainement sur ordre de supérieurs qui lui ont fourni des informations sur l'endroit. Peut-être les PJ vont-ils croiser le chemin d'esprits de ceux qui y vivaient ou être possédés par ceux-ci.

Peintures murales et tapisseries sont également de bonnes sources d'informations, tout comme les livres, les légendes et les chants. Ces derniers sont généralement inexacts ou exagérés mais ils contribuent à l'ambiance.

Les ruines doivent renfermer des surprises, à la fois agréables et déplaisantes, qui peuvent mener les personnages vers d'autres aventures. Elles constituent de parfaits lieux où trouver d'anciennes reliques et de puissants artefacts magiques. Ces objets sont généralement gardés et il arrive qu'ils attirent par la suite l'attention de créatures puissantes, voire de divinités.

Les cités en ruine attirent également des monstres, des morts-vivants et autres créatures maléfiques, mais ils n'y restent pas sans raison. Les dragons protègent de très puissants artefacts, les gobelins se dissimulent, les centaures fêtent l'arrivée du printemps et les morts-vivants cherchent à se venger. Bien entendu, toutes les rencontres ne prennent pas des proportions épiques. Une nuée de rats géants aura simplement faim. Cependant, en liant quelques-unes des rencontres que font les personnages, vous commencez déjà à donner un sens à l'histoire.



Une sombre Tour de Haute Sorcellerie

Les ruines connues d'Ansalonie

Bien que les aventures de Dragonlance dépassent souvent le cadre du simple « nettoyage de donjon », nombre de quêtes conduisent les personnages vers des forteresses abandonnées, des châteaux en ruine ou des cavernes inexplorées pour y dénicher des trésors ou des renseignements précieux. Voici quelques-uns de ces lieux les plus célèbres.

Le Château du Mur des Glaces. Fondé sur le glacier du Mur des Glaces, ce château a abrité de puissantes personnalités au cours de son histoire, parmi lesquelles le seigneur draconien Feal-Thas. Il recèlerait aujourd'hui de trésors et des dangers. Il est protégé par des thanoi et un fort parti de sivak, sans oublier que les deux grands dragons blancs de la région y jettent un œil régulièrement.

L'Enclume du Temps. Ce lieu mythique serait la forge magique sur laquelle aurait été créé l'*artefact à voyager dans le temps*. Il existerait de tout temps et permettrait de se déplacer au fil des âges de Krynn. C'est pour cela que l'on croise parfois des personnages du passé, du présent et de l'avenir.

Fort de l'Orage. Située sur une île de la mer de Sirrion, dans le nord de l'Ansalonie, cette forteresse délabrée abritait jadis le quartier général des chevaliers de Takhisis. Sir Ausric Krell, un chevalier de la mort que servent des guerriers-squelettes, y est emprisonné, sans cesse tourmenté par une tempête sans fin. Luttant contre la solitude et l'ennui, il lui arrive de garder ses prisonniers vivants quelque temps avant de les exécuter, faisant ensuite d'eux des guerriers-squelettes (voir le Chapitre 7).

Mont assez. Bien que des milliers de gnomes vivent sur cette montagne, de nombreuses cavernes mènent en des lieux inexplorés ou oubliés. Des tunnels isolés abritent de dangereuses créatures souterraines et inventions gnomes plus ou moins ratées. Si les dangers sont légion, les trésors potentiels ne le sont pas moins.

Nalis Aren. Le lac de la Mort est l'un des sites de l'ancienne Qualinost, au cœur de la forêt du Qualinesti. Cette dernière abrite des mercenaires humains maléfiques ainsi qu'un très dangereux parti de gobelins et de hobgobelins. En outre, le lac serait hanté par les esprits agités des elfes qui y trouvèrent la mort. Pour ceux qui sont capables de respirer sous l'eau, la ville offre encore de nombreux trésors, mais encore faut-il prendre le risque de s'y aventurer.

Le pic du Crâne. Ancienne forteresse magique du nom de Zhaman situé dans les plaines de Dergoth (près du royaume de Thorbardin), c'est ici que l'archimage Fistandantilus aurait vu la mort. Une explosion magique aurait transformé la place forte en une ruine en forme de crâne grimaçant. Les rumeurs parlent de morts-vivants occupant les lieux, parmi lesquels des guerriers-squelettes, des mignons spectraux et peut-être même la demi-liche Fistandantilus en personne.

Les Ruines. Censé être les ruines d'une Tour de Haute Sorcellerie, cet endroit se trouve sur le pic de Malystryx (la montagne qui accueillit le premier antre du seigneur dragon du même nom) de la Désolation. Certains ensorceleurs estiment que le dragon changea à ce point l'environnement et maudit les kenders affligés (qui connaissent désormais la peur) en exploitant les énergies magiques résiduelles des lieux. Les périls qu'offre la Désolation en font un lieu particulièrement dangereux.

Les ruines istariennes. Parfois, les elfes aquatiques sauvent des naufragés et les emmènent dans des ruines sous-marines entourées de bulles d'air magiques. Quasiment inexplorées (et donc pleines de trésors), les ruines renferment sans doute des artefacts à la gloire d'Istar. Elles abritent vraisemblablement des créatures sous-marines maléfiques, voire un kraken.

Sla-Mori. Signifiant « passage secret » en elfe, ce lieu abriterait un réseau de tunnels sous les ruines de la forteresse de Pax Tharkas, sans oublier la chambre des Anciens, l'endroit où fut inhumé le grand roi elfe Kith-Kanan. Le Sla-Mori serait rempli de créatures plus dangereuses les unes que les autres, parmi lesquelles une banshee, des hordes de zombis et des limaces géantes.

La tombe de Takhisis. Nul ne sait si cet endroit existe vraiment, mais les rumeurs prétendent que Mina emmena le cadavre de l'ancienne Reine des Ténèbres en un lieu secret où l'inhumer. Reste à savoir où s'élève le site et ce qui le protège exactement.

La tour du Grand Prêtre. Ancien foyer et quartier général du grand prêtre de Paladine, cette tour s'élève au sud de Palanthas. Elle fut endommagée et abandonnée au cours de l'Été du Chaos. Le clan Guk de nains des ravins a pris possession d'une partie des lieux et sait éviter les pièges et dangers qui y restent. Avec la mort du dragon Khellendros et le déclin des chevaliers noirs, la tour aura une grande importance stratégique pour ceux qui s'en empareront les premiers.

La Tour Noire de Haute Sorcellerie. Comptant parmi les tours de Haute Sorcellerie originelles, cet édifice fut corrompu par le biais de la magie noire. Situé à Palanthas, elle se trouve aujourd'hui au Nuitlond, cachée dans un bosquet de Cyprès. Elle fut scellée par Dalamar le Noir qui n'a désormais plus le droit d'y pénétrer. Les trésors magiques et connaissances que renferme cette tour, qui accueillit Raistlin Majere en personne, constituent autant de tentations pour un monde qui bénéficie de nouveau de la magie des trois lunes.

La tour de Winston. Cet ancien phare bâti par les gnomes s'élève sur l'île de Karthay de la mer de Sang. Il abriterait un djaggernat géant, d'étranges pièges mécaniques et autres inventions gnomes parfaitement incontrôlables.

Xak Tsaroth. Cette cité située sur la côte de la Nouvelle-Mer fut détruite durant le Cataclysme et est depuis presque entièrement tombée dans les flots. Certains quartiers périphériques ont tenu bon, abritant nains des ravins et renégats draconiens, mais des zones inexplorées de la ville auraient fait leur apparition lorsque celle-ci a glissé dans la mer.

Les dieux et leurs champions

Les dieux de Krynn s'intéressent de très près aux affaires des hommes. Du reste, leurs avatars évoluent parmi eux et influent parfois sur le cours des événements. Les rencontres avec des créatures divines sont à la fois passionnantes et amusantes pour les joueurs. Cependant, elles doivent rester rares et être gérées avec le plus grand soin. Surtout, ne donnez pas aux joueurs le sentiment que les actes de leurs personnages dépendent du bon vouloir divin.

Si vous décidez de mêler dieux et PJ, assurez-vous de bien cerner la nature des premiers, sans oublier leurs objectifs et ambitions.



Le pic du Crâne

Rappelez-vous que les mortels sont toujours libres de choisir leur destin, ce que même les dieux reconnaissent (parfois à contrecœur). Les dieux de la Lumière tentent d'influencer les personnages en faisant appel aux bons aspects de leur nature, alors que les dieux des Ténèbres s'adressent à leur côté obscur, jouant sur leurs peurs et leurs désirs, usant d'intimidation et de coercition si nécessaire.

Vous ne voudrez pas forcément que les PJ réalisent qu'ils ont croisé le chemin d'une divinité (bien que la nature de tels PNJ laisse rarement place au doute). Donnez-leur des indices si vous le souhaitez, mais entretenez le mystère.

Rencontrer un dieu ou devenir son champion, pour le meilleur ou pour le pire, constituent des événements rares et particuliers, qui n'arrivent sans doute qu'une seule fois dans la vie d'un personnage. Même les serviteurs directs des dieux, comme les prêtres et les magiciens, ne rencontrent parfois pas ceux-ci au cours de leur vie, ne les connaissant que par le biais de prières.

Il existe de nombreux moyens d'introduire l'influence des dieux au sein de votre campagne. Voici donc quelques suggestions :

Le groupe entend parler d'un étranger contant un récit ou rapportant d'importantes informations qui les invitent à débuter une quête. Plus tard, ils découvrent que cet étranger était l'agent d'un dieu qui a sciemment donné un coup de pouce aux PJ.

Un guerrier de bas niveau rencontre un jeune homme qui protège un pont ou un col. Celui-ci le défie en duel au premier sang s'il souhaite passer. En réalité, il s'agit d'un agent de Kiri-Jolith. Si le guerrier s'en tire honorablement, il lui sera plus simple de compter parmi les chevaliers solamniques. Un PNJ redondant, comme un enfant kender hyperactif, un nain des ravins aux idées pas très claires ou un vieux magicien

sénile, se joindra au groupe de temps en temps, ne lui causant apparemment que des ennuis, mais aidant en fait les héros à comprendre d'importants indices ou à surmonter des obstacles difficiles.

Des héros ordinaires

Tous les héros ne sont pas des chevaliers issus d'une noble famille solamnique. Ainsi, la plupart des héros de Dragonlance mènent une existence tout à fait ordinaire. Il s'agit de gens normaux sans antécédents particuliers qui laisseraient penser qu'ils sont destinés à accomplir des exploits qui assureront leur renommée au fil des âges.

Certains sont des héros malgré eux, pas parce qu'ils le souhaitent. Face à des situations désespérées, ils agissent sur-le-champ sans songer aux conséquences de leurs actes. Leurs exploits sont généralement spontanés (s'interposer entre un compagnon et une lance qui lui est destinée, se précipiter dans un bâtiment en flammes pour sauver un enfant, etc.).

Certains héros recherchent les hauts faits. Chevaliers et jeunes guerriers se chargent souvent de quêtes au cours desquelles ils recherchent activement les situations susceptibles de mettre leur honneur, leur courage et leur vaillance à l'épreuve. Attention, car il leur faut parfois s'entourer de témoins capables d'authentifier la nature de leurs exploits, mais ils peuvent également ce contenter de rapporter une preuve de leur victoire (comme un trophée arraché à leur adversaire). Cependant, il arrive également que le simple retour du héros suffise à témoigner de ses hauts faits.

Certains deviennent des héros par la force des choses. Dans ce cas, ce sont les circonstances qui leur octroient ce statut, qu'ils le veuillent ou non. Par exemple, ils peuvent se retrouver en possession d'une relique sacrée aux yeux des dieux du Bien leur attirant des hordes de draconiens. Ils peuvent également jurer de s'acquitter de la quête d'un chevalier mourant ou faire la rencontre d'un étranger qui leur confie un bébé, les chargeant alors de le sauver à tout prix. Les personnages ont le droit d'accepter le fardeau qu'on leur remet ou plus simplement de le refuser.

Dans tous les cas, les actes héroïques doivent être compatibles avec la nature du personnage qui les réalise. Un PJ maléfique plongera dans un lac pour sauver une victime de la noyade, mais seulement s'il est sûr d'en tirer une bonne récompense. Un chevalier solamnique n'hésitera pas à réaliser un geste héroïque, même s'il doit pour cela y perdre la vie. Tout personnage agissant à l'encontre de son alignement doit avoir de bonnes raisons de le faire et être conscient que celles-ci peuvent éveiller l'émerveillement ou la méfiance.

Voici quelques suggestions d'actes héroïques :

Un jeune fermier dont les terres ont été incendiées (ou saisies par un créancier) ramasse une vieille épée et part à l'aventure dans le but de faire fortune et d'envoyer de l'argent à sa famille.

Un individu est accusé à tort d'un crime (d'un vol, voire d'un meurtre) et part à l'aventure pour se soustraire à sa sentence et laver son nom.

Le personnage est issu d'une longue lignée de héros, qu'il s'agisse de magiciens extraordinaires ou de courageux guerriers. Il est soumis à une grande pression puisqu'il doit faire honneur à son nom, mais il se sent mal à l'aise quand il est confronté aux légendes de sa famille.

Compagnons et amis

L'une des raisons pour lesquelles les gens se livrent aux jeux de rôles est de se retrouver entre amis pour partager une bonne soirée. De même, les groupes d'aventuriers composés d'amis de longue date, de membres d'une même famille ou de compagnons d'armes génèrent habituellement des campagnes mémorables.

Ces aventuriers se connaissent déjà au début de la partie. Ils savent qu'ils peuvent compter les uns sur les autres et possèdent une histoire en commun. Ils connaissent les lubies et les particularités de leurs camarades, mais également les secrets de chacun. Ils ont partagé peines et joies. Ils connaissent les points forts et les points faibles de tous les membres du groupe. Ils ont appris à faire preuve de patience et à s'accepter tels qu'ils sont.

Cependant, même les meilleurs amis du monde ne sont pas toujours d'accord. Le stress et la tension qui naissent des situations périlleuses peuvent laisser des traces au sein d'un groupe. Des divisions apparaîtront tout naturellement et des amis seront amenés à se quereller. Des amants menaceront de se séparer et chacun dira ou fera des choses qu'il regrettera par la suite. Parfois, le groupe sera sur le point d'exploser. Dans ce cas, un leader fort peut ressouder les compagnons.

Au sein d'un groupe d'aventuriers, le chef est un outil précieux. Il aide ses camarades à se concentrer sur leur tâche tout en leur permettant d'exprimer leurs différences. Il a le devoir d'arrondir les angles, de régler les disputes, d'inviter à la patience et de prévenir tout quiproquo.

Les avantages et désavantages des groupes d'amis offrent une pointe de réalisme aux parties et constituent une expérience aussi intéressante que l'aventure elle-même.

En cas d'éclatement, le groupe ne pourra certainement plus remplir ses desseins. La mort d'un personnage poussera peut-être le reste du groupe à emprunter la voie de la vengeance. Même les groupes loyaux mauvais peuvent créer des liens étroits, comme dans le cas d'une troupe

de chevaliers noirs, d'un groupe de soldats draconiens ou de membres disparates d'une guilde de voleurs.

Voici quelques suggestions visant à intégrer compagnons et amis au sein de la campagne :

Un membre du groupe est victime d'une maladie ou d'une malédiction dont il ne peut venir à bout au moyen d'un simple sort. Ses amis collaborent dans le but de trouver rapidement le remède qui leur permettra de le soigner.

Un groupe d'aventuriers apprend qu'un défunt ami ou compagnon a laissé derrière lui un enfant qui est aujourd'hui en danger. Sans autre motivation que la simple amitié éprouvée à l'égard du disparu, les personnages décident de donner un coup de main au rejeton de leur ami.

Secrets et ombres du passé

L'histoire des divers peuples et nations de Krynn offre un excellent décor de campagne axé sur la recherche d'artefacts et autres trésors rares, précieux ou sacrés d'antan. En effet, ceux-ci offrent un lien au passé et confèrent un sentiment épique à l'aventure.

Les personnages doivent donc connaître leur histoire pour que ces trésors prennent tout leur sens. Cela viendra plus naturellement pour certains que pour d'autres. Presque tous les elfes connaissent leur histoire dans ses moindres détails, ce qui est également valable pour les gnomes et les nains. Les chevaliers solamniques connaissent leurs aïeux, tout comme la plupart des nobles maisons de Krynn. Les ogres connaissent certainement l'histoire de leur tribu et plus particulièrement celle des batailles importantes. Toutes ces histoires abordent les récits d'artefacts et autre reliques merveilleuses. Ceux qui connaissent leur parcours les apprécieront d'autant plus.

Conférez aux artefacts et autres objets merveilleux une aura de mystère, mais n'allez pas jusqu'à les accompagner d'un « mode d'em-

Malédictions éternelles

Lorsque le chevalier Sobert laissa son épouse et leur seul fils périr dans les flammes, elle maudit celui-ci et il devint un chevalier de la mort, un mort-vivant à jamais confronté à ses crimes. Plutôt que de laisser la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas tomber aux mains du Prêtre-roi d'Istar, une Robe Noire se jeta sur les pointes de la porte, maudissant alors les lieux.

Bien qu'elles soient rares, les malédictions éternelles jouent un rôle de premier plan dans le monde de Dragonlance. Utilisées à bon escient, elles constituent un élément important du récit et affectent parfois les PJ de manière directe.

Quand un individu est victime d'une mort particulièrement injuste, il peut maudire le responsable de celle-ci. Les dieux répondent généralement en infligeant une sanction terrible au contrevenant.

Les effets d'une malédiction éternelle dépendent du niveau ou des dés de vie de la créature qui la profère. Celle-ci est alors ajustée à la discrétion du MD de façon à refléter l'énormité du crime. Par exemple, le chevalier Sobert tourna le dos au monde quand il eut une occasion de le sauver et ne se racheta même pas en sauvant son épouse et leur bébé.

Par contre, toutes les créatures ne profèrent pas de malédiction éternelle, car cela les prive de toute possibilité de résurrection. Un sort de *résurrection suprême* fonctionnera tout de même, mais la malédiction sera alors levée sur-le-champ.

Une créature peut affubler n'importe qui d'une malédiction éternelle, même si l'intéressé n'est pas présent.

Dissipation d'une malédiction éternelle. Pour lever une malédiction éternelle, on ne peut se contenter d'un sort de *délivrance des malédictions* si le défunt a plus de 10 DV ou niveaux (ou si l'offense est particulièrement grave, à la discrétion du MD). Un *miracle* ou un *souhait* permettent de s'en débarrasser, mais chaque malédiction doit également proposer un autre moyen de la lever, comme un acte conçu par le MD. Celui-ci doit pouvoir être accompli dans l'année pourvu qu'on s'y attelle sur-le-champ.

La cible d'une telle malédiction peut recevoir de l'aide. Du reste, un tiers peut même se charger de l'exploit tant que celui-ci se conforme aux termes de la malédiction. Par exemple, si un chevalier solamnique terrasse un dragon rouge pour lever la malédiction qui frappe un nobliau, ce dernier en est effectivement débarrassé. Si quelqu'un d'autre tue ce même dragon, mais pour une raison différente, la malédiction ne disparaît pas.

Les malédictions éternelles sont généralement la chasse gardée des créatures maléfiques, mais ce n'est pas toujours le cas. Ainsi, les créatures du Bien auxquelles on a fait un tort terrible peuvent également en invoquer.

Table 6–1 : Effets des malédictions éternelles

DV ou niveau	Effet
1–4	Aucun
5–8	Semblable à un sort de *malédiction*
9–12	Semblable à quatre sorts de *malédiction* maximum
13–16	Semblable à un sort de *souhait limité*, ou à dix sorts de *malédiction* maximum
17–20	Semblable à un sort de *souhait*, à quatre sorts de *souhait limité* maximum, ou à vingt-cinq sorts de *malédiction* maximum
21+	À la discrétion du MD

ploi ». Les personnages découvriront leurs pouvoirs au fur et à mesure (le cas échéant). Permettez-leur d'en apprendre davantage au fil de leurs erreurs et de leurs études. Ils peuvent se mettre en quête d'informations par le biais de bibliothèques ou d'experts en la matière. Du reste, ce genre de recherche peut tout à fait donner lieu à une quête.

Les trésors du passé ne sont pas toujours des objets. Connaissances et informations ont parfois plus de valeur qu'un coffre rempli de bijoux et valent souvent de gros ennuis.

Les objets pourvus d'une histoire lient les PJ au passé et offrent une profondeur indéniable à la campagne. Cependant, prenez garde de ne pas en abuser. Le héros qui possède une épée magique ayant appartenu à son arrière-grand-père chérira cette arme et fera tout pour la conserver. Par contre, celui qui en possède huit se posera sans doute moins de questions.

Voici quelques idées visant à inclure des éléments historiques à la vie d'un personnage :

Un gnome hérite d'une invention inachevée qui est la quête personnelle de sa famille depuis des générations. Même s'il ne lui suffira pas d'une vie pour l'achever, il s'agit d'un élément crucial de son héritage.

Après avoir réussi son Épreuve de Haute Sorcellerie, un jeune mage reçoit un objet de marque lié à un événement du passé ou à un lanceur de sorts légendaire.

Un guerrier tombe sur l'épée d'un grand héros ou d'un roi guerrier. Désormais, sa vie est liée à l'histoire de cette arme et le restera bien après sa mort.

Création de campagne et d'aventures

Les aventures de Dragonlance présentent nombre des éléments les plus passionnants de Dungeons & Dragons. Cependant, elles disposent de traits spécifiques qui confèrent une saveur particulière. Lorsque vous vous attelez à la conception d'une campagne ou d'une aventure, voici ce qu'il vous faut garder à l'esprit.

Félons de marque

Dans une campagne, rien n'est plus important que le scélérat. Généralement, c'est lui qui déclenche la succession d'événements qui vont pousser les personnages à agir. Vous devez donc prendre un soin tout particulier à sa création. Premièrement, assurez-vous qu'il a de bonnes raisons d'agir comme il le fait. Si les mobiles sont importants pour les personnages, c'est d'autant plus vrai pour les félons. Personne ne se réveille un beau matin en se décidant d'adopter un comportement maléfique. Liez votre scélérat à l'intrigue générale afin que les PJ aient le sentiment de contribuer au bien-être du monde en le vainquant ou en déjouant ses plans.

Les scélérats d'alignement loyal mauvais sont pourvus de buts et d'ambitions qui sont leurs ou qui leur ont été confiés par des dieux ou leurs supérieurs. Ils sont déterminés à parvenir à leurs fins et rien ne pourra les en dissuader. À leurs yeux, la fin justifie les moyens même s'ils regrettent parfois leurs gestes. Ils sont généralement charismatiques et pourvus d'une très forte personnalité. Ils ont le pouvoir de galvaniser leur serviteurs, notamment en leur inspirant respect et loyauté. Ils sont impitoyables, mais pas cruels. Ils n'aiment pas spécialement faire souffrir leurs victimes, mais n'hésitent pas si cela se révèle nécessaire. Ils sont habituellement courageux et dotés d'un grand sens de l'honneur.

Les félons d'alignement chaotique mauvais sont des brutes cruelles et stupides qui se comportent avec insouciance et témérité. Leurs buts sont purement égoïstes et la plupart doivent composer avec leurs plaisirs, besoins et désirs charnels. Ceux qui les servent agissent par peur et par dégoût. Ce type de scélérat doit constamment surveiller ses arrières car ils n'ont que des ennemis. Ils se méfient de tout le monde et ne font donc confiance à personne, même à leurs proches collaborateurs.

La création de félons chaotiques est facile, mais ils ne sont pas très intéressants. Hormis les trouver et les arrêter, il n'y a pas grand-chose à faire d'eux. Par contre, un scélérat intelligent pourvu d'un but constitue un défi beaucoup plus intéressant pour les PJ. Il ne sera pas facile d'en venir à bout et il taquinera assurément les personnages pendant un certain temps.

Dotez-le d'une histoire détaillée. Cela le rendra beaucoup plus réaliste et crédible à la fois. Où est-il né ? Comment étaient ses parents ? Où a-t-il grandi ? Un élément de son enfance ou de son adolescence laissait-il penser qu'il se tournerait vers le Mal ?

Trouvez des stratagèmes pour que les personnages découvrent des bribes d'informations au sujet de son passé. Plus ils en apprendront, plus il deviendra leur ennemi par définition. Toutefois, vous pouvez également entretenir le mystère à son sujet. Ses actes sont peut-être motivés par un élément secret de son histoire. Pour déjouer ses plans, peut-être faut-il justement résoudre ce mystère. Si vous ne confiez aucune information aux personnages, l'histoire de votre scélérat vous aidera de toute façon à comprendre sa façon de penser et à déterminer ses réactions face à une situation donnée.

Peu de gens sont véritablement maléfiques et cela vaut également pour les félons. Faites-en des êtres complexes pourvus d'une personnalité détaillée. Conférez-leur des traits que les personnages sont susceptibles d'admirer. Ainsi, un despote cruel pourra faire preuve de courage et d'honneur au combat.

Il est également utile de se rappeler que les personnages maléfiques ne se voient pas forcément comme tels. Pour un draconien dont la seule ambition est de survivre, le chevalier solamnique qui cherche à mettre un terme à son existence est maléfique. Le félon peut donc être parfaitement honnête dans ce qu'il fait et croire que le monde en tirera les bénéfices. Certains des plus grands scélérats de l'histoire s'appuient sur ce genre de croyance lorsqu'ils perpétuent leur crimes.

Les félons peuvent également être ces antihéros frappés d'une tragédie qui les conduit tout droit à leur perte. Ces individus sont toujours fascinants car les PJ éprouveront peut-être de la sympathie pour eux ainsi que des regrets. Ainsi, les personnages qui ont en tête la loi de Paladine (« Le Bien rachète les siens ») tenteront peut-être de faire comprendre au scélérat la nature de ses torts et chercheront alors à lui offrir le salut.

Quoi qu'il lui arrive (fin sanglante ou demande de pardon), assurez-vous que sa disparition corresponde au point culminant de la mystique qui l'entoure.

Si vous souhaitez que votre scélérat survive pour revenir par la suite, gérez son départ avec soin afin que les joueurs n'aient pas de sentiment de frustration. Les personnages le tueront mais, ôtant son heaume pour distinguer ses traits, réaliseront qu'ils ont terrassé son double. Ses hommes de main peuvent également le sauver de l'échafaud et l'emmener en lieu sûr. Enfin, les villageois peuvent brûler son château et découvrir que sa carcasse n'est pas dans les ruines.

Vous avez également l'alternative de laisser croire aux PJ que leur ennemi est mort, pour leur annoncer par la suite qu'il n'en est rien. Dans ce type de situation, n'abusez pas d'un bon félon et attendez plusieurs scénarios et l'apparition d'autres adversaires avant qu'il ne se manifeste de nouveau. Rien ne vous empêche de rendre vos joueurs un tantinet nerveux en leur signalant que leur ennemi n'est pas loin et qu'il les cherche activement.

Voici quelques concepts de félons mémorables :

Un certain Corwynn est à la tête d'un groupe de rebelles qualinesti et accuse un PJ elfe (ou sa famille) d'être à l'origine de son exil. Il compte bien se servir des personnages pour se venger des chevaliers noirs qui occupent la forêt du Qualinesti.

Gedric de Tarsis est un vieillard qui appartenait jadis aux Robes Rouges. Convaincu que les dieux ne reviendraient jamais, il renonça à son grimoire au début de l'Ère des Mortels.

Kolath est une draconienne qui a quitté le Teyr. Elle accuse le gouverneur Kang et sa politique de « coexistence pacifique » d'être à l'origine de la disparition de ses compagnons. Elle a rallié des kapak et des baaz à sa cause et organise des raids contre les routes commerciales qu'empruntent les autres races, assouvissant ainsi sa vengeance tout en s'enrichissant.

Sir Ausric Krell (voir la description des chevaliers de la mort du Chapitre 7), le seigneur du Fort de l'Orage, est à jamais piégé sur son île et souhaite ardemment s'en échapper. Agissant par l'intermédiaire d'agents ou de quelque objet magique, il tente d'attirer les PJ sur l'île pour faciliter son évasion.

De l'importance des origines

Le lieu de naissance d'un personnage joue un rôle important dans son développement et motive certains de ses actes. Il est donc toujours bon de connaître les détails des origines et de la famille d'un personnage, ainsi que tout ce qui l'y rattache. Les personnages apatrides ou orphelins souffrent certainement de leur manque de racines, ce qui peut les pousser à mener une vie d'errance ou marquer le début d'une quête quant à leurs origines précises.

Toutes les grandes nations de Krynn sont pourvues d'une histoire riche susceptible d'offrir des possibilités de développement aux PJ. Chaque joueur doit songer au passé de son personnage, définir l'ensemble des membres de sa famille, savoir ce qu'ils font et où ils se trouvent. Ce type de renseignement ancre le personnage dans le monde et explique certaines de ses actions.

Le patriotisme, l'amour de son pays et les liens filiaux sont de formidables motivations. Même un personnage qui est resté à l'écart des siens pendant des années s'inquiètera si sa famille est en danger et viendra certainement à son aide. Un personnage exilé ressentira peut-être même le besoin de rentrer au pays.

Ce genre de sentiment peut avoir de gros effets sur les personnages, même s'ils sont d'alignement neutre ou mauvais. Un elfe noir mourra peut-être d'envie de revoir les arbres magnifiques de son lieu de naissance. Un voleur estimera qu'il est de son devoir de se joindre au mouvement de résistance de son pays, exploitant ses talents pour combattre les chevaliers noirs qui ont pris sa ville.

Dans certains cas, le foyer n'est pas synonyme de naissance physique mais de naissance spirituelle. La Robe Noire qui ne s'intéresse à personne défendra sa Tour de Haute Sorcellerie jusqu'à son dernier souffle. De son côté, l'insensible Esthète sera pris d'une colère noire si la Grande Bibliothèque est attaquée.

Voici quelques idées visant à lier les personnages à leurs origines :

Conscient de l'histoire précaire sur laquelle est fondée sa race, un draconien du Teyr viendra à l'aide de son pays si une guerre ouverte est déclarée contre les ogres des Astivar.

Sachant que sa belle forêt est occupée par une race bestiale, un elfe silvanesti sera fou de rage à la simple vue d'un minotaure.

Les personnages reportent une quête et se rendent à la ville natale de l'un des leurs car elle est attaquée par un dragon et ses rejetons.

Points d'expérience liés à l'aventure

L'univers de Dragonlance est un monde fantastique. À l'instar de tout autre décor de campagne de D&D, Krynn est un monde offrant aventures et action. On y trouve de dangereux monstres, des adversaires terrifiants et des pièges mortels. Au fil du temps, les héros deviennent plus puissants et les félons plus redoutables. Mais le monde de Krynn inclut également drames et histoires d'amour. Ainsi, le simple fait de rester fidèle à sa nature ou de réaliser des actes qui font progresser la trame de l'histoire ont autant d'importance que le massacre de monstres et le désamorçage de pièges.

Nous vous invitons donc chaleureusement à vous reporter à la partie *Les récompenses*, dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*.

Tous les points d'expérience accumulés en rapport avec les monstres et les pièges sont « liés à l'aventure » (reportez-vous au Chapitre 2 au *Guide du Maître*).

Voici quelques suggestions susceptibles de vous aider.

Points d'expérience liés au combat

Dans une campagne de Dragonlance, les combats font progresser l'histoire. Si un guerrier décide de combattre un nain des ravins alors que la créature ne constitue pas une menace et ne joue aucun rôle dans l'intrigue générale, le personnage n'en tire pas le moindre point d'expérience. D'une manière plus générale, n'attribuez aucune récompense aux personnages qui voient les créatures de Krynn comme des sources potentielles de points d'expérience. Seuls les affrontements en rapport avec le scénario en cours génèrent des PX.

Points d'expérience sans rapport avec le combat

Parfois, le combat n'est pas la meilleure solution. Résolution de problèmes, négociations et découverte d'informations capitales jouent un rôle dans la progression de l'histoire, mais il n'est alors nul besoin de tirer son épée ou de jeter un sort.

Ce genre de situation est affublé d'un facteur de puissance, tout comme les rencontres résultant en un combat. Ce FP est toujours lié au niveau moyen du groupe. Cela nécessite un peu plus de réflexion de la part du MD, mais le tout est géré de la même façon.

Classez la rencontre dans une catégorie précise : simple, facile, moyenne, difficile ou formidable. Un personnage souhaite entrer en ville à la nuit tombée alors qu'on y a sonné le couvre-feu ? Il doit convaincre le garde et il s'agit d'une rencontre simple. S'il veut escalader l'enceinte et entrer sans se faire voir par les gardes *charmés*, il s'agit d'une rencontre facile. S'il souhaite traverser une rivière en crue pour rattraper un adversaire, c'est une rencontre moyenne. Convaincre un chevalier solamnique, un chevalier noir et un légionnaire d'acier de collaborer est un exemple de rencontre difficile. Enfin, sauter du toit d'une tour sur le dos d'un dragon pour s'en prendre à son cavalier est une rencontre formidable.

Table 6–2 : Points d'expérience sans rapport avec le combat

Type de défi	FP de la rencontre
Simple	Niveau du groupe – 2
Facile	Niveau du groupe – 1
Moyen	Niveau du groupe
Difficile	Niveau du groupe +1
Formidable	Niveau du groupe +2

Objectifs de mission

Souvent, les aventures de Dragonlance s'accompagnent d'un ou de plusieurs objectifs que les personnages s'efforcent d'atteindre. Nombre ont des conséquences qui dépassent le simple groupe et affectent le monde. La Table 6–3 offre une liste d'objectifs basés sur le type de la mission et le total de points d'expérience acquis au moment où celle-ci est achevée. Faites preuve de bon sens afin que les personnages progressent de manière cohérente par rapport à la campagne. Certains objectifs sont personnels alors que d'autres concernent le groupe. Chaque objectif de mission s'accompagne de points d'expérience (arrondir à l'entier inférieur).

Un guerrier nain qui met la main sur le kender qui lui a volé sa dague magique est un exemple d'objectif personnel mineur. Le même nain qui prouve aux anciens de son clan qu'on l'a banni pour de mauvaises raisons et qui parvient à laver son nom constitue un exemple d'objectif majeur personnel. Le fait de découvrir un col inconnu des Kharolis qui raccourcit sérieusement la durée de voyage des PJ est un exemple d'objectif de groupe mineur. Enfin, le fait de vaincre le chef des hobgobelins qui menacent toute l'Abanasinie constitue un exemple d'objectif de groupe majeur.

Table 6–3 : Objectifs de mission

Objectif atteint	Points d'expérience acquis
Objectif personnel mineur	PX actuels / 8
Objectif personnel majeur	PX actuels / 6
Objectif de groupe mineur	PX actuels / 4
Objectif de groupe majeur	PX actuels / 2

Récompenses d'interprétation
Il est également possible de gagner des points d'expérience en interprétant convenablement son personnage. Cela ne s'applique que lorsque le personnage fait un choix correspondant à son caractère, mais sans que cela ne l'avantage. Ce type de récompense est accordé quand l'interprétation contribue au plaisir du groupe ou à l'élévation du niveau de jeu.

Un minotaure qui obtient du guet local que celui-ci relâche ses compagnons en usant d'intimidation mérite d'être récompensé (à titre favorable). Un kender qui « emprunte » les outils de travail d'un tailleur de gemmes alors que le groupe discute avec celui-ci peut également être récompensé (à titre défavorable). Enfin, c'est également le cas (à titre très défavorable) d'un centaure qui exprime son dégoût des draconiens en plein centre de Teyr.

Table 6–4 : Récompenses d'interprétation

Interprétation	Points d'expérience acquis
Plutôt favorable	25 PX par niveau de personnage
Défavorable	50 PX par niveau de personnage
Très défavorable	100 PX par niveau de personnage

Les langues d'Ansalonie

Au sein d'une culture, le langage est un élément important car les mots façonnent les croyances de ceux qui les prononcent et les entendent. Le continent abrite de nombreux langages et dialectes, mais le commun est sorti du lot si bien que presque tout le monde le parle.

Le draconique existe depuis l'Ère de la Naissance des Étoiles, lorsque les dragons devinrent les enfants de dieux. Le haut-ogre et le vieil elfe existent depuis le début de l'Ère des Rêves. Plus tard, l'ergothien devint la seule langue d'importance des humains de cet âge.

Le commun

Depuis l'Ère du Pouvoir, la « langue commune » est la plus usitée d'Ansalonie. Elle se répandit grâce aux empires militaires du vieil Ergoth et de Solamnie, mais également lorsque Istar contrôlait l'ensemble du continent. Faisant davantage office de langue commerciale au cours de cette période, il s'agissait avant tout d'un langage parlé puisque les érudits de l'Ère du Pouvoir s'en servirent très peu à l'écrit.

Le Cataclysme eut le mérite d'unifier le commun et de le développer plus encore sous l'Ère de Désespérance, lorsque les réfugiés lui apportèrent des mots et une syntaxe alors populaires. Sa forme écrite devint alors la norme.

Alphabets

Les races d'Ansalonie écrivent à l'aide de différents jeux de symboles. Certains alphabets ne sont plus utilisés ou ont été remplacés au fil de l'histoire. Les langues évoluent, mais un alphabet reste stable tant qu'un langage parlé l'exploite.

Au cours de l'Ère de Désespérance et de l'Ère des Mortels, l'ergothien est l'alphabet le plus utilisé en Ansalonie. Certaines lettres varient suivant les régions de l'ancien empire et de Solamnie. Les gnomes s'en servent également, mais leur écriture est minuscule et ils ont l'habitude de ne pas séparer les mots à l'aide d'espaces. Du coup, beaucoup croient que leur langue écrite est totalement différente.

L'écriture elfique est fluide et élégante. Elle n'a guère changé depuis l'Ère des Rêves, mais a influencé le développement initial des alphabets humains, parmi lesquels l'ergothien et l'istarien.

Les runes naines sont des symboles anguleux gravés dans la pierre ou ciselés dans le métal. Les caractères sont fonctionnels. Il est facile de les identifier et de les reconnaître.

Le magius est une vieille langue en pattes d'araignée généralement utilisée pour prendre des notes en matière de recherches magiques. Sa forme orale n'existe plus sauf lorsque l'on jette un sort. Les personnages capables de lire le magius bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'Art de la magie et de Décryptage visant à lire les parchemins profanes.

Le vieil ogre est une langue écrite composée de pictogrammes. Elle fut très usitée au cours de l'Ère des Rêves et tomba par la suite en désuétude. Elle n'intéresse plus que les savants et les historiens qui explorent de vieilles ruines.

L'istarien fut très utilisé lors de l'Ère du Pouvoir, puis oublié par la suite.

Le kothien possède un alphabet dense constitué de symboles tantôt simples tantôt compliqués. Cette écriture fut apportée par les minotaures et manqua de disparaître sous l'Ère du Pouvoir. Cependant, les nations minotaures la remirent au goût du jour par la suite.

L'ogre est un alphabet de pictogrammes, théoriquement lié au vieil ogre, mais qui ne fut utilisé qu'à partir de la fin de l'Ère des Rêves. C'est un langage grossier qui ne permet de communiquer que de simples concepts.

Les langues vivantes

Malgré les grands bouleversements qui ont frappé la longue histoire de Krynn, le commun reste relativement cohérent et n'offre qu'une poignée de variations suivant les régions. Du reste, quand des personnages voyagent dans le temps, ils n'ont aucun mal à le comprendre.

Les personnages choisissent leurs langues selon leur race, comme le précise le *Manuel des Joueurs*. Si un personnage désire une langue autre que celles qui lui sont proposées, il doit dépenser des points de compétence en Langue.

La plupart des langues vivantes apparaissent sur la Table 6–5. Parmi les autres, on trouve les langues monstrueuses (géant, gnoll, gobelin, slig et thanoi), les langues régionales (humains de

l'Est Sauvage ; humains et gobelins de Lemish ; ainsi que que-nal et wemitowuk des nomades de l'île de Schallmer) et les langues écrites (langage du marteau que les nains utilisent pour communiquer sur de longues distances en frappant sur des pierres ; et langage des signes des humains et elfes qualinesti d'Abanasinie et des environs).

Les langues qui suivent, issues du *Manuel des Joueurs*, sont également disponibles : abyssal, aérien, aquatique, céleste, draconique, druidique, igné, infernal, sylvestre et terreux.

Table 6–5 : les langues vivantes

Langue	Lieux d'utilisation	Alphabet
Commun	Presque toute l'Ansalonie (langage commercial)	Ergothien
Abanasinien	Abanasinie	Ergothien
Langage des camps	Camps de mercenaires	Ergothien
Dargoi	Cultures sous-marines	Elfique
Dargonesti	Elfes dargonesti	Elfique
Dimernesti	Elfes dimernesti	Elfique
Nain	Abanasinie, Thoradin, Throbardin	Runes naines
Elfe	Ergoth du Sud, Qualinesti et Silvanesti	Elfique
Ergothien	Ergoth du Nord	Ergothien
Gnome	Sancrist	Ergothien
Langage des ravins	Clans de nains des ravins	Aucun
Kalinese	Ports de la mer de Sang	Istarien
Kender	Goodlond, Hylo	Ergothien
Kharolien	Plaines de Poussière, Tarsis	Ergothien
Khur	Khur (nomades du désert)	Istarien
Kothien	Mithas, Kothas	Kothien
Nérakien	Neraka	Istarien
Nordmaarien	Nordmaar	Istarien
Ogre	Blode, Kern	Ogre
Saifhum	Saifhum	Ergothien
Solamnique	Sancrist, Solamnie	Ergothien

Les langues mortes

Les vieilles langues intéressent toujours les érudits, mai le aventuriers en apprennent également certaines pour mieux saisir les ruines qui parsèment l'Ansalonie. Celles-ci n'ont aucun sens pour les créatures qui ne connaissent que leur version moderne. Toutes furent utilisées durant les premiers siècles de l'Ère des Rêves et considérées comme des langues « mortes » dès le début de l'Ère du Pouvoir.

Langage	Alphabet	Notes
Nestari	Elfique	Vieil elfe
Kolshet	Ogre	Vieil ogre
Ergot	Ergothien	Vieil humain

La forme écrite de certaines de ces langues est identifiable par tout individu capable de lire son alphabet, mais les mots n'ont aucun sens, sauf s'il possède la compétence Langue adéquate ou s'il réussit un test de Décryptage (DD 25). Le MD peut modifier la valeur du DD selon la relation qui existe entre la langue morte et la langue vivante.

Monnaie

Durant l'Ère des Rêves et l'Ère du Pouvoir, la monnaie se développa et permit de donner une valeur aux choses. Chaque pièce avait d'autant plus de valeur qu'elle était frappée dans un métal précieux. Le cuivre, l'argent, l'or et le platine étaient les seuls métaux utilisés. La pièce d'or devint la monnaie étalon et devint courante, aussi bien à Istar qu'à l'étranger. Le troc existait, mais il constituait davantage l'exception qui confirme la règle.

Après le Premier Cataclysme, la pièce d'acier remplaça la pièce d'or et devint la monnaie étalon de l'Ansalonie. L'acier se faisait rare et on en avait cruellement besoin pour fabriquer des armes et des outils. Trop mou, l'or ne valut quasiment plus rien et ne fut plus utilisé qu'à des fins d'ornementation.

Quand un personnage achète un objet du *Manuel des Joueurs* ou du *Guide du Maître*, il vous suffit de remplacer la pièce d'or de D&D par la pièce d'acier de Krynn.

La table qui suit dévoile les taux de change en cours en Ansalonie. Il existe quelques différences dans certaines régions (à la discrétion du MD). Dans le monde de Dragonlance, 1 pièce d'acier vaut 40 pièces d'or, ce qui rend ces dernières moins précieuses encore que les pièces d'argent.

Table 6–6 : monnaies d'Ansalonie

Pièce	Cuivre	Or	Argent	Fer/ bronze	Acier	Platine
Cuivre (pc)	1	2/5	1/5	1/50	1/100	1/500
Or (po)	2 1/2	1	1/2	1/20	1/40	1/200
Argent (pa)	5	2	1	1/10	1/20	1/100
Fer/bronze (pf)/(pb)	50	20	10	1	1/2	1/10
Acier (pac)	100	40	20	2	1	1/5
Platine (pp)	500	200	100	10	5	1

Le troc est une forme de commerce beaucoup plus courante à l'Ère de Désespérance et explose littéralement durant l'Ère des Mortels. Aucun gouvernement n'est suffisamment puissant pour se permettre de frapper un étalon or ou acier. Du coup, les biens valent souvent plus que ces métaux. Cependant, dans les villes et nations pourvues d'un gouvernement, la pièce d'acier est toujours utilisée.

Le Fleuve du Temps

Le cours du temps, tel que le fixa le Très Haut et que même les dieux ne sauraient altérer, a connu cinq âges sur Krynn. Des fermiers qui comptent sur

le soleil et les lunes aux calendriers et horloges à vapeur les plus complexes des gnomes, tous les Ansaloniens s'appuient sur la même unité de temps.

Les jours de Krynn

Sur Krynn, une journée dure 24 heures. Elle est constituée du jour et de la nuit, conformément au lever et au coucher du soleil. Dans les contrées septentrionales proches de l'équateur, le jour et la nuit ont à peu près la même durée, quelle que soit la saison. Dans les régions méridionales, et plus particulièrement sur le glacier du Mur des Glaces, les jours sont beaucoup plus longs que les nuits pendant l'été, et vice versa durant l'hiver.

La plupart des Ansaloniens n'ont pas besoin de mesurer l'écoulement du temps et se contentent de voir s'il fait jour ou nuit. Cependant, certains individus doivent en tenir compte : les mages dans le cadre de rituels, les historiens et les commerçants, par exemple.

Palanthas et l'ensemble de la Solamnie utilisent un système commun. Les gardes des villes s'en servent notamment pour déterminer les veilles.

L'unité de base du système de Palanthas est l'heure, sachant que chaque jour est divisé en 24 heures. Enfin, chaque heure tire son nom de la veille à laquelle le guet l'associe.

Table 6–7 : les heures du jour

Heure	Nom	Heure	Nom
0	Veille sombre	13	Septième veille
1	Veille obscure	14	Huitième veille
2	Veille noire	15	Neuvième veille
3	Deuxième veille noire	16	Dixième veille
4	Prime veille	17	Onzième veille
5	Réveille	18	Douzième veille
6	Veille mâtine	19	Soir veille
7	Première veille	20	Fin veille
8	Deuxième veille	21	Après Veille
9	Troisième veille	22	Tard veille
10	Quatrième veille	23	Heure du repos
11	Cinquième veille	24	Veille sombre
12	Haute veille		

On compte les minutes de chaque heure jusqu'à trente. On considère alors que l'heure « chute ». Ensuite, on compte à rebours en partant de trente et ont dit que l'heure « croît ». Par exemple, pour désigner douze heure trente-sept minutes, on dit : « haute veille croissante, 23. »

Chaque semaine est constituée de sept jours, chaque mois de quatre semaines et chaque année de douze mois. Les noms donnés aux jours et aux mois différencient ensuite les cultures.

La chronologie de Krynn

Dans son *Iconochronos*, Astinus de Palanthas divise l'histoire en deux parties : PC (*Prae Cataclius*, ou « avant le Cataclysme ») et AC (*Alt Cataclius*, ou « après le Cataclysme »). Après la guerre du Chaos, certains érudits incluent une troisième période, SC (*Secundus Cataclius*, ou « Second Cataclysme »), mais Bertrem de Palanthas utilise toujours le système de datation d'Astinus.

L'eau et le feu détruisirent tellement d'archives lors du Premier Cataclysme que l'histoire qui lui est antérieure abrite parfois des hypothèses erronées dues à des recoupements effectués entre diverses sources. Certains événements donnent ainsi lieu à des débats passionnés entre savants, mais les différents systèmes de datation utilisés par de nombreuses cultures expliquent que l'on si perde aisément.

Après la guerre du Chaos, les ouvrages qui constituaient l'*Iconochronos* de la Grande Bibliothèque de Palanthas disparurent, ce qui ne fit qu'augmenter la confusion régnant au sujet de divers événements historiques. Grâce au dévouement dont Bertrem fit preuve à l'égard de l'œuvre d'Astinus, les Esthètes n'en poursuivirent pas moins leur travail.

Il existe de nombreux désaccords, plus ou moins fondés, quant aux écrits que l'on trouve à la Grande Bibliothèque des Âges. Certains textes et croyances entrent en contradiction avec les archives historiques d'Astinus, mais la plupart des historiens estiment que ces dernières sont les plus précises.

L'Ère de la Naissance des Étoiles

Cette ère voit la naissance du monde. Les dieux apparaissent et commencent à créer le monde et les races qui le peuplent. Parfois appelée l'Ère des Rêves ou l'Ère des Dieux, cette période s'étend sur un nombre d'années incertain. Les informations relatives à cet âge nous viennent de ballades et de

Table 6–8 : jours de la semaine

Jours	Ergoth	Plaines	Solamnie	Nains	Elfes	Kenders	Gobelins	Dieux
Dimanche	Gileadai	Jour de l'Ami	Linaras	Brenzik	Portail	Jour de Prière	Garde	Gilean
Lundi	Luindai	Jour de la Chasse	Palast	Mithrik	Œil Lumineux	Jour de Lumière	Douleur	Lunitari
Mardi	Nuindai	Jour du Partage	Majetag	Adamachtis	Œil de la Nuit	Jour de Feu	Terreur	Nuitari
Mercredi	Soldai	Jour du Rassemblement	Kirinor	Aurachil	Œil Mort	Jour de Vent	Déroute	Solinari
Jeudi	Manthus	Jour du Négoce	Misham	Cuprig	Danse Onirique	Jour d'Eau	Querelle	Majere
Vendredi	Shinarai	Jour du Culte	Bakukal	Ferramis	Négoce Ailé	Jour de Terre	Feinte	Shinare
Samedi	Boreadai	Jour du Conseil	Bracha	Agorien	Arbre du Monde	Jour d'Ombre	Flanc	Zivilyn

Table 6–9 : mois de l'année

Mois	Ergoth	Plaines	Solamnie	Nains	Elfes	Kenders	Gobelins	Dieux
Janvier	Aelmont	Verglas	Neufkolt	Noire crypte	Nuit hivernale	Drôle-neige	Famine	Chemosh
Février	Rannmont	Neige	Cœurkolt	Noir profond	Profondeur hivernale	Sombre-heure	Folie	Zeboim
Mars	Mishamont	Dégel	Broukvert	Moite âme	Aube printanière	Brise-chant	Encerclement	Mishakal
Avril	Chislmont	Éveil	Yurthvert	Moite ciseau	Pluie printanière	Pluie-battante	Reconnaisance	Chislev
Mai	Bran	Fleuraison	Fleurvert	Sèche enclume	Floraison printanière	Champ-fleuri	Campagne	Branchala
Juin	Corij	Foyer	Holmswelth	Sèche hache	Foyer estival	Foyer-amical	Siège	Kiri-Jolith
Juillet	Argon	Feu	Fierswelt	Sèche chaleur	Course estivale	Erre-temps	Flamme	Sargonnas
Août	Sirrimont	Braise Mourante	Pâleswelt	Sèche forge	Fin estivale	Paresse	Pillage	Sirrion
Septembre	Reorxmont	Récolte	Reapambre	Froid marteau	Récolte automnale	Récolte	Butin	Reorx
Octobre	Hiddumont	Brunissement	Gildambre	Froid acier	Crépuscule automnal	Joute-feuille	Trahison	Hiddukel
Novembre	H'rarmont	Froid	Darkambre	Froide rouille	Noir automnal	Morne-froid	Pestilence	Morgion
Décembre	Phénix	Gel	Gelkolt	Froide veine	Venue hivernale	Bénédiction	Récompense	Habbakuk

chansons populaires de l'Âge de la Lumière qui suivit. Beaucoup figurent sur le *Manuscrit du Chant* écrit par le grand barde silvanesti Quevalin Soth. Vers la fin de l'Âge de la Lumière, une copie de cette œuvre fut offerte à Astinus de Palanthas qui la rangea à la Grande Bibliothèque des Âges.

L'éveil du Très Haut. Du chaos de la création jaillit un être doué de pensées, le Très Haut, qui trace les plans d'un nouveau royaume et les consigne dans le *Tobril*, un ouvrage qui renferme toutes les vérités.

L'appel aux dieux. S'avançant dans l'Au-delà, le Très Haut lance un appel à ceux qui voudront bien l'aider à créer son nouveau royaume. Deux êtres lui répondent, un frère et une sœur aux pouvoirs incommensurables, l'un constitué de lumière et l'autre de ténèbres. Le roi et la reine des dragons, Paladine (le Dragon de Platine) et Takhisis (le Dragon Multicolore), acceptent de l'aider dans sa tâche.

L'arrivée de Gilean. Du Chaos et du temps, le Très Haut fait appel à un troisième dieu : Gilean, le plus grand des sages. Des trois dieux qui répondent à l'appel du Très Haut, il est le seul digne de porter le *Tobril*. Gilean l'accepte et jure de servir l'équilibre entre le Bien et le Mal pour l'éternité. Le Très Haut s'en va et laisse les trois dieux entamer leur œuvre de création.

La venue de Reorx et des autres dieux. Les trois dieux appellent à l'aide. Paladine se tourne vers sa compagne Mishakal (la déesse de la Guérison), Majere (le dieu de l'Introspection) et Branchala (le dieu du Chant). Mishakal donne naissance à deux jumeaux, Kiri-Jolith (le dieu de la guerre du Bien) et Habbakuk (le Roi-Pêcheur).

Takhisis appelle son époux Sargonnas (le dieu de la Vengeance), ainsi que Morgion (le dieu des Maladies), Hiddukel (le dieu de la Cupidité) et Chemosh (le Dieu des Morts-vivants) qu'elle a sauvé de l'annihilation dans le Vide du Chaos. Elle donne une fille à Sargonnas, Zeboim le Reine des Mers.

De son côté, Gilean fait appel à Reorx l'Artisan et à deux compagnons, Sirrion de la Flamme et Shinare (la déesse de la Richesse), sans oublier Chislev (la déesse de la Nature) et Zivilyn (le dieu de la Sagesse).

Ensemble, les dieux entreprennent de créer le monde.

L'apparition de Krynn. Reorx façonne un grand globe, sépare la terre de l'eau, la lumière des ténèbres, le ciel du sol. Les autres dieux bénissent Krynn en lui offrant plantes, animaux, saisons et climat. Chaque dieu travaille seul, mais leur œuvre donne naissance à un monde magnifique.

L'apparition des dragons. Paladine et Takhisis guident Reorx de manière à ce qu'il crée au monde cinq souverains. Tirés des éléments bruts et enfermés dans des carcasses en métal, il s'agit des premiers dragons. Takhisis, qui souhaite prendre la tête de Krynn, les pervertit secrètement, ternissant leur métal et créant cinq dragons chromatiques à son image.

L'apparition des dragons bons. Pleurant la corruption et la perte de ses enfants, Paladine implore Reorx d'élever à leur mémoire des monuments issus de métaux beaux et précieux. Le cœur serré, Paladine leur insuffle la vie, tentant ainsi de retrouver les enfants qu'on lui a pris.

La guerre des Dragons. Dieux, dragons, animaux, ténèbres et lumière se livrent une guerre en rapport avec la perfidie de Takhisis. Le Chaos tourbillonne, menaçant d'anéantir le monde pour lequel les dieux ont tant travaillé. Voyant le mal qu'ils ont fait, les dieux se retirent dans l'Au-delà, engendrant

le Dôme de la Création, le Val Dissimulé et les Abysses, où il leur est possible de vivre et d'aimer sans se gêner.

Le chant des étoiles. Dans le silence qui suit la guerre des Dragons naît une étrange mélopée cristalline. Remontant la source de la belle musique, les dieux découvrent que les étoiles, nées des étincelles produites par la forge de Reorx, sont vivantes. On estime qu'elles ont un potentiel immense.

La guerre de tous les Saints. Une fois de plus, la guerre ébranle les cieux. La création est de nouveau en danger car les dieux s'affrontent quant au futur des esprits des étoiles. Les dieux de la Lumière souhaitent les nourrir et les guider, les dieux des Ténèbres veulent les lier et en prendre le contrôle et les dieux de l'Équilibre désirent simplement leur liberté.

L'équilibre restauré. Entendant les bruits des combats, le Très Haut revient de l'Au-delà. Courroucé, il met un terme aux hostilités et déclare que chaque famille divine fera un présent aux esprits avant de les laisser en paix. Les dieux de la Lumière leur offrent une enveloppe charnelle afin qu'ils puissent jouir des plaisirs de la vie. Les dieux des Ténèbres les maudissent en leur conférant faiblesses, désirs et mortalité afin qu'ils se tournent vers eux pour se débarrasser de leurs maux. Les dieux de l'Équilibre leur font le don du libre arbitre afin qu'ils choisissent eux-mêmes leur destinée.

L'heure de la naissance. Ainsi naquirent les premières races du monde : les elfes gracieux, enfants bien-aimés des dieux du Bien ; les puissants ogres, à la fois beaux et cruels, et les humains, à l'espérance de vie réduite mais animés par le désir de transcender les limites qu'on leur a imposées. Chaque race est créée avec la faculté d'aimer et de haïr, de construire et de détruire. Les dieux permettent alors à leurs enfants de parcourir le monde.

Les derniers dieux. Afin de sceller l'accord selon lequel les dieux ne s'affronteront plus jamais sur Krynn, chaque famille divine donne naissance à un enfant. Du côté de Paladine et de Mishakal naît Solinari le Lumineux. Takhisis et Sargonnas met au monde Nuitari le Sombre. En fin, de l'esprit de Gilean jaillit Lunitari la Rouge. Les trois dieux sont symbolisés par les trois lunes qui tournent en orbite autour de Krynn, se tenant ainsi entre les royaumes des cieux et de la terre.

Naissance de la Gemme Grise. Grâce à son ingéniosité, Hiddukel parvient à tromper Reorx et le persuade de créer une pierre précieuse visant à ancrer la neutralité dans le monde. Secrètement, Reorx décide de s'y essayer et enferme un fragment du Chaos dans la gemme, dans l'espoir que cela donnera à celle-ci le pouvoir de préserver l'équilibre. Malheureusement, il lui associe bien plus qu'un simple fragment puisqu'il y emprisonne entièrement le Chaos. La Gemme Grise est alors investie d'une conscience et d'un besoin d'occasionner le changement partout où cela est possible. La cachant aux autres dieux, Reorx mit la Gemme sur Lunitari dans l'espoir que la distance conviendrait à ses desseins. Il dissimula évidemment le fait que le Chaos était incarcéré. Saisissant le potentiel de la gemme, Lunitari et ses cousins, Solinari et Nuitari, conspirent dans le but de s'en servir pour offrir au monde et aux mortels la magie.

L'Ère des Rêves

L'Ère des Rêves est divisée en trois périodes distinctes : la Fondation, l'Âge de la Lumière et l'Âge des Chevaliers. Lors de la Fondation (9 000 PC –5 000 PC) , les premières races choisissent leurs demeures et commencent à édifier des nations. L'Âge de la Lumière (5 000 PC –2 000 PC) marque l'avènement de nations qui existent depuis des millénaires, des nains et des elfes à l'empire d'Ergoth.

La Fondation : 9 000 PC – 5 000 PC

9 000 PC – 8 500 PC : les peuplades fondent leurs foyers. Les ogres, qui sont les premiers à s'éveiller, s'emparent des montagnes. Les elfes se retirent dans les forêts dans le but de trouver l'harmonie au sein de la nature. Les plaines échoient aux humains, qui se montrent aussi sauvages que les éléments auxquels ils sont exposés.

8 500 PC – 5 000 PC : naissance de la civilisation. Les ogres asservissent les humains dans le but de bâtir leur formidable nation de pierre et établissent ainsi l'ordre des choses. Depuis l'abri de leurs forêts, les elfes assistent inquiets à l'avènement de la nation ogre et œuvrent dans le but de se protéger contre toute incursion.

8 700 PC : les faveurs de Reorx. Reorx évolue parmi les humains, rassemblant autour de lui ceux qui ont l'esprit de création. Il les emmène dans une contrée septentrionale pour l'aider dans sa tâche tout en leur apprenant son artisanat.

6 320 PC – 5 980 PC : l'hérésie d'Igrane. Igrane, un ogre, ne parvient pas à tuer un esclave qui a désobéi aux ordres et qui a sauvé la vie de sa fille. Il apprend la compassion et ses esclaves le récompensent en lui jurant loyauté. Malheureusement, lorsque ses semblables entendent parler de cette histoire, lui et les siens sont qualifiés de traîtres et doivent prendre la fuite pour ne pas se faire massacrer. Igrane et les siens adoptent le nom de « irda » et trouvent refuge sur une île lointaine, où ils vivent en paix.

6 000 PC – 5 000 PC : le déclin des ogres. Embourbés dans leur cruauté, les ogres sont victimes de leur propre décadence. De plus en plus d'enfants naissent sans la beauté ni les pouvoirs de leurs ancêtres. Les ogres commencent à adopter physiquement leur laideur intérieure. Les esclaves humains se révoltent et renversent leurs maîtres. De nombreux ogres sont tués, leurs villes sont rasées et leur civilisation s'écroule.

5 000 PC : l'ascension des elfes. Avec la chute de la nation ogre et le retour de la barbarie parmi les humains, les elfes cherchent à édifier leur propre civilisation. Cela marque la fin de l'Âge de la Fondation et le début de celui de la Lumière.

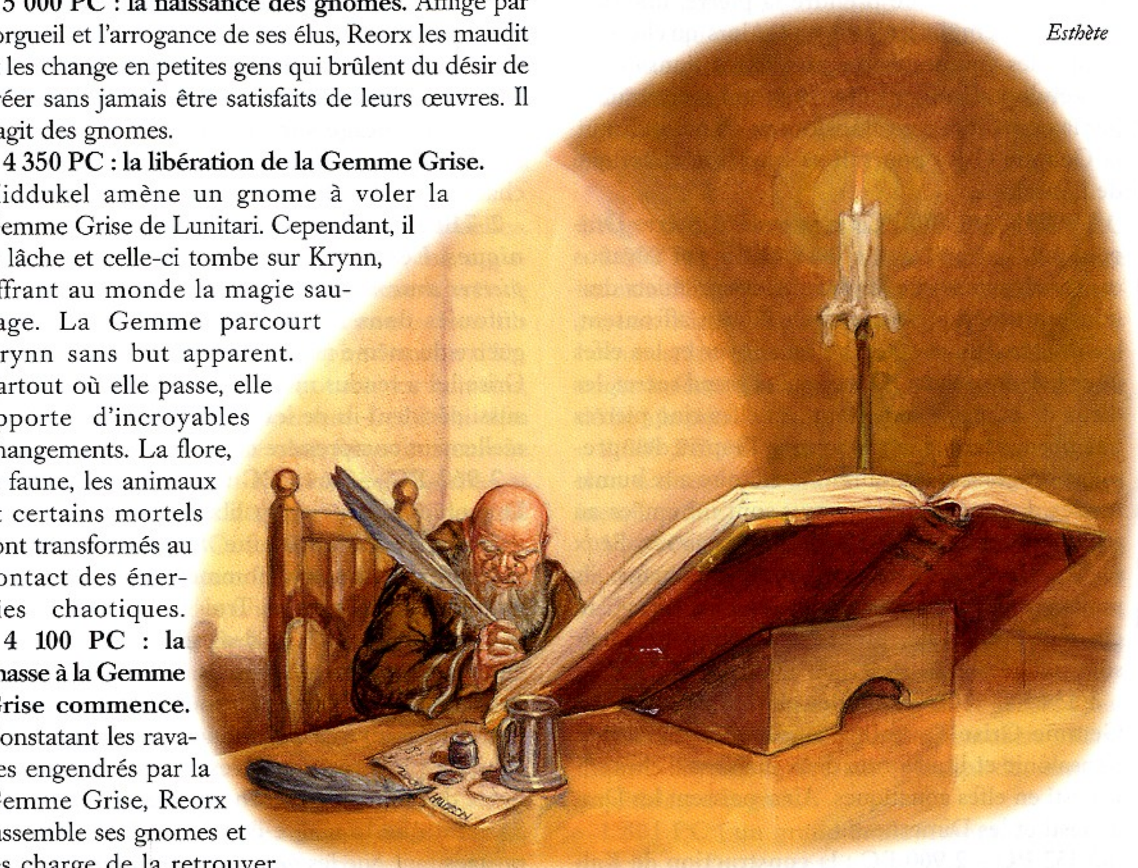
L'Âge de la Lumière

5 000 PC : la naissance des gnomes. Affligé par l'orgueil et l'arrogance de ses élus, Reorx les maudit et les change en petites gens qui brûlent du désir de créer sans jamais être satisfaits de leurs œuvres. Il s'agit des gnomes.

4 350 PC : la libération de la Gemme Grise. Hiddukel amène un gnome à voler la Gemme Grise de Lunitari. Cependant, il la lâche et celle-ci tombe sur Krynn, offrant au monde la magie sauvage. La Gemme parcourt Krynn sans but apparent. Partout où elle passe, elle apporte d'incroyables changements. La flore, la faune, les animaux et certains mortels sont transformés au contact des énergies chaotiques.

4 100 PC : la chasse à la Gemme Grise commence. Constatant les ravages engendrés par la Gemme Grise, Reorx rassemble ses gnomes et les charge de la retrouver.

4 000 PC : l'avènement de la maison Silvanos. L'elfe Silvanos convoque le premier Sinthal-Elish, le grand conseil elfique. Des familles s'unissent, prêtent allégeance à Silvanos et décident de quitter le foyer ancestral des elfes pour bâtir leur propre nation.


Esthète

Astinus de Palanthas, les gardiens du savoir et le Héraut

L'identité précise d'Astinus de Palanthas est sujette à un débat passionné qui dure depuis des siècles. Il existait déjà avant qu'on ne commence à consigner l'histoire de Krynn et l'on dit qu'il sera le dernier à quitter le monde à la fin des temps. Certains prétendent qu'il est le fils de Gilean, le plus grand sage et le dieu du savoir. D'autres croient plutôt qu'il s'agit de Gilean en personne, ou d'une incarnation mortelle de ce dieu. Astinus se refuse à tout commentaire, considérant que ce n'est pas bien important.

En qualité de chroniqueur de l'histoire d'Ansalonie, Astinus reçoit l'aide d'un ordre de moines, les Esthètes, qui veillent à préserver l'authenticité des événements, les consignant au fil de l'histoire pour que les générations futures aient une image précise de leur passé. Alors qu'Astinus chronique les grands événements historiques, les Esthètes se chargent de combler les vides, écrivant des textes sur les coutumes raciales, consignant les minutes des documents politiques, etc.

Astinus disparut suite à la guerre du Chaos. Bertrem de Palanthas, le chef des Esthètes, prit la direction de la Grande Bibliothèque des Âges, une tâche parfois ingrate comme il put l'apprendre à ses dépens.

Avec la disparition d'Astinus, un événement curieux se produisit en l'arrivée d'un barde du nom du Héraut. Bien qu'il prétende n'avoir aucun souvenir de son passé, ni même de sa véritable identité, il a la faculté de se rappeler de tous les récits de l'histoire de Krynn, qu'ils soient fondés ou non. Pendant de nombreuses années, on prit le Héraut pour Astinus en pensant qu'il avait un peu perdu les pédales. Mais d'autres pensent qu'il vient de Solace et qu'il s'agit d'un individu du nom de Maître Lor qui, enfant, fut béni par Paladine en personne. En tout cas, il est toujours là où on a besoin de lui, avec une histoire au bout des lèvres qui a inévitablement trait à des événements à venir. Parfois, ses contes prennent la forme d'avertissements ou de simples indices.

3 951 PC : la Gemme Grise de Gargath. Les dieux de l'Équilibre confèrent à un souverain du nom de Gargath la faculté de s'emparer de la Gemme Grise, l'emprisonnant entre deux gemmes divines. Les gnomes exigent le retour de leur trésor, mais Gargath s'y refuse et ils assiègent alors son château. Ils finissent par l'emporter, mais au moment de prendre la pierre, une vive lueur grise emplit les environs. Alors qu'elle s'estompe, les gnomes trop curieux sont transformés en kenders. De leur côté, ceux qui sont animés par la convoitise sont transformés en nains. Enfin, la Gemme Grise poursuit sa traversée chaotique de l'Ansalonie.

3 900 PC – 3 550 PC : la première guerre Draconique. La forêt que choisissent le roi Silvanos et ses suivants abrite les enfants des premiers dragons chromatiques. Les deux races s'affrontent, les dragons pour défendre leur foyer et les elfes pour le leur prendre. Dans le plus grand secret, les dieux de la magie remettent aux elfes cinq pierres qui permettent d'emprisonner l'esprit des premiers dragons et qui offrent la victoire aux humanoïdes. Les *pierres draconiques* sont inhumées au plus profond des Khalkist. Quand les autres dieux réalisent ce qu'ont fait les divinités de la magie, ils punissent celles-ci pour leur ingérence. Leur plan en œuvre, elles acceptent les sanctions qui leur sont infligées.

3 434 PC : la création des elfes aquatiques. La Gemme Grise s'aventure sur la côte du sud de l'Ansalonie et transforme deux maisons d'elfes silvanesti en elfes aquatiques. Ainsi naissent les Dargonesti et les Dimernesti.

3 152 PC – 2 900 PC : la construction de Kal-Thax. Pour échapper au chaos de la Gemme Grise, les nains deviennent des mineurs et bâtissent leur première nation, Kal-Thax. Bien que son emplacement précis soit ensuite perdu, ils continuent d'utiliser ce nom pour désigner toute ruine découverte dans les cavernes de calcaire.

3 012 PC : l'arrivée des minotaures. Les premiers minotaures font leur apparition en Ansalonie et débarquent sur les côtes situées au nord-est du continent. Ils construisent Mithandrus, la Contrée des Taureaux. Peu après, les nains de Kal-Thax les asservissent alors que les deux nations grandissent.

2 800 PC : la fondation de Thorin. Une querelle ayant lieu à Kal-Thax pousse un groupe de nains à quitter la cité et à fonder dans les Khalkist une nouvelle nation du nom de Thorin. Étrangement, Kal-Thax scelle ses portes au même moment, alimentant ainsi les rumeurs les plus incongrues au sujet d'horreurs qui frapperaient le royaume. Nul ne peut plus entrer à Kal-Thax.

2 799 PC : les minotaures rebâtissent leur royaume. Échappant aux esclavagistes nains, les minotaures retrouvent leur royaume et le rebaptisent en hommage à celui qui a mené la rébellion : Ambeoutin.

2 750 PC : fondation du Balifor. Balif, héros kender et ami proche du roi elfe Silvanos, quitte Silvanost, traverse la baie et fonde une ville pour les siens. Elle est baptisée Balif en hommage à son fondateur, qui décède peu après.

2 735 PC : un royaume minotaure divisé. Les fils jumeaux d'Ambeoutin, le roi minotaure, s'affrontent en combat rituel pour déterminer lequel des deux héritera du trône. Cependant, aucun ne prend l'avantage sur l'autre et le royaume est donc divisé en deux, une moitié revenant à chacun des fils, Mithas et Kothas.

2 710 PC : découverte des *pierres draconiques*. Les nains mettent la main sur les cinq *pierres draconiques* magiques que les elfes ont enfouies dans les Khalkist après la première guerre du même nom. L'expérience de la Gemme Grise les a rendus méfiants à l'égard de la magie, aussi décident-ils de les ramener à la surface sans réellement comprendre ce qu'ils font.

2 962 PC – 2 645 PC : la deuxième guerre Draconique. Leur esprit libéré, les cinq premiers dragons recouvrent une forme physique et envoient des armées d'hommes-lézards frapper la nation elfe de Silvanesti. Trois mages ordonnent à la terre d'engloutir les dragons. Si les créatures chutent, la magie désormais incontrôlable provoque des catastrophes sur tout le continent et les morts se comptent par milliers. En désespoir de cause, les trois responsables se tournent vers les dieux de la magie qui n'en attendaient pas moins. Sachant que la magie continuerait de faire des ravages tant que les gens n'apprendraient pas à la manipuler, ils emmènent les trois mages et leur tour dans l'Au-delà, où ils leur enseignent les voies de la Haute Sorcellerie.

2 645 PC – 2 550 PC : la magie se rebiffe. Les mages créent des lois destinées à régir les trois Ordres de Haute Sorcellerie, invitant leurs semblables à élever des bastions magiques où ces lois seront enseignées. Il s'agit des Tours de Haute Sorcellerie.

La fermeture de Thorin. Honteux d'être à l'origine de la deuxième guerre Draconique, les nains se retirent à Thorin.

2 600 PC : l'avènement de l'Ergoth. Ackal Ergoth unifie les barbares des Khalkist qui bâtissent des royaumes. Ils fondent la nation d'Ergoth grâce au fruit de leurs pillages.

Fondation de Hylo. La seconde nation de kenders naît lorsqu'un clan entier de ces créatures est pris au piège d'une citadelle flottante qui s'écrase contre les Sentinelles. Ils baptisent leur royaume « Haut » (pour la citadelle volante) et « Bas » (rapport à sa chute). Depuis, le nom a pris la forme de Hylo.

2 500 PC – 2 200 PC : la domination de l'Ergoth. L'empire humain d'Ergoth s'étend désor-

mais du sud des Kharolis aux côtes septentrionales. Les escarmouches livrées contre les nains aboutissent à un traité de paix précaire. L'Ergoth annexe le Hylo et s'étend jusqu'aux frontières du Silvanesti. Des relations commerciales débutent avec les elfes dont certains épousent des humains.

2 515 PC : mort de Silvanos. Silvanos, le fondateur du royaume elfe du Silvanesti, meurt et est inhumé dans une tombe en cristal. Son fils, Sithel, prend sa place et ordonne la construction d'une tour en mémoire de son père. Il s'agit du palais de Quinari.

2 308 PC : naissance de Sithas et de Kith-Kanan. Le roi elfe Sithel a deux fils : Sithas (l'aîné) et Kith-Kanan.

2 192 PC – 2 140 PC : les guerres Fraternelles. Le roi elfe Sithel est mystérieusement tué, apparemment par des humains qui chassaient près de la frontière occidentale du Silvanesti. Son fils Sithas déclare la guerre à l'empire humain d'Ergoth. Les elfes tentent de repousser les humains, mais ceux-ci résistent férocement. Les demi-elfes prennent parti de chaque côté, frères et sœurs se combattant alors. Kith-Kanan mène les elfes et parvient finalement à négocier un traité de paix.

2 150 PC – 2 000 PC : fondation de Thorbardin. Les nains hylar quittent Thorin pour les Kharolis du sud afin de fonder une nation près de ce que l'on croit être le site de Kal-Thax. Cet endroit est baptisé Thorbardin. Sur le déclin après son isolement et une tentative d'invasion de la part d'humains, Thorin est désormais connu sous le nom de Thoradin, ce qui signifie « Ultime Espoir » ou « Dernière Demeure ».

2 140 PC – 2 100 PC : le schisme du Silvanesti. Couverts de honte par les bains de sang entre elfes et humains, des elfes de l'ouest menés par Kith-Kanan appellent au changement et déclarent leur indépendance. Sithas leur accorde des terres.

2 128 PC – 2 073 PC : la guerre des montagnes. La nouvelle cité naine de Thorbardin et l'empire humain d'Ergoth se livrent des escarmouches au sujet de problèmes frontaliers et de droits d'exploitation miniers.

2 085 PC – le *Vif Horizon*. Les humains qui cherchent à fuir la guerre des montagnes qui fait rage en Ergoth prennent la mer à la recherche des îles Draconiques. En raison d'une bien étrange tempête, leur navire, le *Vif Horizon*, fait naufrage dans une baie du nord de l'Ansalonie. Celle-ci abrite des pirates qui concluent un marché avec les naufragés. Ces derniers acceptent de bâtir une ville portuaire où pirates, contrebandiers et autres criminels pourront trouver refuge.

2 073 PC : le Parchemin du Fourreau. Kith-Kanan négocie un traité de paix (le « Parchemin du Fourreau ») entre elfes, nains et Ergothiens. Une forêt enchantée située entre les terres des nains et des humains est confiée aux elfes de l'ouest. Elle a pour nom Qualinesti. L'Ergoth cesse d'exploiter les ressources minières des Kharolis et les nains mettent un terme aux restrictions commerciales.

2 072 PC : naissance du *marteau de l'honneur*. Les nains de Thorbardin forgent une réplique du *marteau de l'honneur* et l'offrent à l'Ergoth en signe de paix. La transmission annuelle du marteau entre les nations renforce les termes du traité du Fourreau.

2 050 PC – 2 030 PC : la grande migration. Les elfes de l'ouest s'installent au Qualinesti, leur nouvelle demeure.

L'Âge des Chevaliers : 2 000 PC – 960 PC

2 000 PC – 1 900 PC : Pax Tharkas. L'empire humain d'Ergoth et les nations environnantes prospèrent. Kith-Kanan parvient à convaincre les hommes, les nains et les elfes de s'associer pour ériger la forteresse de Pax Tharkas, un monument dédié à la paix.

2 009 PC : la perte de Thoradin. La population naine de Thoradin disparaît de manière inexpliquée.

1 900 PC – 1 750 PC : rébellions dans l'est. La fin de la lignée Quevalin, qui a dirigé l'empire d'Ergoth pendant des générations, voit l'apparition d'une série de rois brutaux cherchant à exploiter le pays. L'est se révolte, mais sans succès.

1 812 PC : Solamnus commande la garde. Vinas Solamnus, le futur fondateur des chevaliers solamniques, devient le Préteur (général des armées impériales) d'Ergoth.

1 801 PC ; un grand soulèvement. Solamnus marche sur l'est en compagnie d'une armée gigantesque pour écraser les rebelles de Vingaard.

1 800 PC : l'année de l'attente. Solamnus examine la cause des rebelles et y adhère. Lui et la majeure partie de son armée se joignent à leurs forces.

1 799 PC – 1 791 PC : avènement de la rébellion et chute de l'Ergoth. Les provinces orientales de l'empire d'Ergoth rallient Solamnus, qui entraîne une armée et repousse les forces impériales. Il marche sur Daltigoth en 1 791 PC, se joue des troupes adverses et assiège la cité. L'empereur lui confère l'indépendance et Solamnus honore le Parchemin du Fourreau aux côtés des nains et des elfes.

1 775 PC : les chevaliers solamniques. Après sa Quête de l'Honneur, le souverain Vinas Solamnus fonde un ordre de chevaliers visant à combattre pour le Bien. Les chevaliers de la Couronne, de l'Épée et de la Rose deviennent les gardiens de l'Ansalonie.

1 773 PC : la fondation de Palanthas. Vinas Solamnus se tourne vers la ville de Vif Horizon, qui est depuis longtemps un refuge de pirates, de mercenaires et de voleurs. Au nom de Paladine, il mène un groupe de chevaliers, de nains et d'elfes jusqu'à

la ville pour y remettre de l'ordre. Vif Horizon est rebaptisée Palanthas.

1 772 PC : la tour du Grand Prêtre. Sur un col stratégique menant à Palanthas, Vinas Solamnus fait construire la tour du Grand Prêtre. Palanthas est réaménagée et reconstruite par des architectes nains. La Grande Bibliothèque des Âges apparaît en l'espace d'une nuit. Astinus, un vieux sage dont on pensera plus tard qu'il est l'avatar de Gilean, fait sa première apparition.

1 750 PC – 1 300 PC : la naissance de nations. Les nations humaines de Sancrist, de Solamnie et d'Istar apparaissent. La Solamnie prospère, l'Ergoth connaît un déclin et les elfes silvanesti se retirent du monde au plus profond de leur forêt.

1 480 PC : l'Istar, lieu de commerce. L'Istar devient un moyeu commercial et la Solamnie prend les allures de la plus grande puissance militaire du monde.

1 399 PC – 1 010 PC : les machinations de la Reine des Ténèbres. Une fois de plus, la Reine des Ténèbres se met à comploter. Elle enfouit sous terre des œufs de dragon qu'elle a couvés dans les Abysses. Le moment venu, ceux-ci écloront et sonneront le retour des dragons maléfiques dans le monde.

1 060 PC – 1 018 PC : la troisième guerre Draconique. Les dragons se déchaînent et finissent par s'intéresser à la Solamnie. Les Ordres de Haute Sorcellerie convoquent un Conclave, se rassemblant à la Tour de Palanthas pour créer les cinq *orbes draconiques* qui vont leur permettre de se défendre. Les orbes sont disséminés en différents endroits du continent, celui de Palanthas étant placé au centre de la tour du Grand Prêtre. Les architectes nains modifient cette dernière, faisant d'elle un piège mortel dont l'*orbe draconique* est l'élément essentiel.

Huma Fléau-des-Dragons. Un jeune Solamnique du nom de Huma Fléau-des-Dragons tombe amoureux de l'elfe Gwynneth, qui est en réalité le dragon d'argent Cœur. Paladine leur donne le choix : vivre ensemble sous la forme de mortels, loin du monde, ou aider à sauver ce même monde des griffes de Takhisis. Leur décision prise, Paladine les pousse à forger les premières *lancedragons* avec l'aide de forgerons nains qui possèdent le *marteau de l'honneur* et le *bras d'argent* béni par le dieu en personne. Leurs victoires leur valent le soutien des dragons métalliques. Finalement, Takhisis elle-même tombe face à la lance de Huma et accepte de quitter l'Ansalonie en compagnie de ses dragons. Malheureusement, Huma et Cœur périssent au moment de son départ puisqu'ils se sacrifient pour assurer la victoire finale.

L'Ère du Pouvoir

L'Ère du Pouvoir est la période qui va de la fin de la troisième guerre Draconique au Cataclysme. Elle dure mille ans environ. Certains l'appellent d'Ère d'Istar car cette dernière fut au centre des événements qui s'y déroulèrent.

1 000 PC – 800 PC : la domination d'Istar. Les normes commerciales istariennes s'imposent dans le monde entier.

Résurgence de Thoradin. Les nains rouvrent Thoradin et en chassent les ogres qui l'occupaient. La proximité d'Istar en fait un important centre de ravitaillement.

Traité kender. Hylo conclut une alliance avec la Solamnie.

980 PC : Thorbardin ouvre Kayolin. Les Solamniques accordent à Thorbardin les droits d'exploitation miniers des Garnet pour les remercier de leur aide au cours de la troisième guerre Draconique. Les nains s'installent dans la ville de Garnet et fondent un royaume, Kayolin.

957 PC : construction de l'Arbre de la Vie. Les nains commencent à édifier la ville de Zakhalax, également appelée l'Arbre de la Vie, à Thorbardin.

948 PC : l'avènement des nains des collines. Thorbardin fonde Hillow, un royaume de nains des collines.

Les elfes s'isolent. Les Silvanesti et les Qualinesti s'en tiennent de plus en plus à leur royaume.

910 PC – 825 PC : les guerres ogres. Les ogres exilés s'unissent pour se débarrasser des nains de Thoradin. Ces derniers appellent les Solamniques à l'aide pour chasser les ogres.

850 PC – 727 PC : la guerre du commerce. Les norme commerciales très strictes d'Istar exaspèrent les kenders du Balifor. Ces derniers se lancent dans une guerre commerciale très agressive. Après des années d'actions militaires et juridiques (pour la plupart inutiles contre les kenders aussi malins qu'enragés), Istar est vaincue et accepte la « taxe kender ». Comme son nom le suggère, celle-ci exempt les kenders de taxes. Chacun retiendra une leçon importante dans l'affaire : « Kenders et taxes ne font pas bon ménage ».

673 PC – 630 PC : conflits entre Istar et le Silvanesti. L'expansion d'Istar menace la flotte commerciale du Silvanesti. En mer, les escarmouches conduisent au blocus d'Istar, qui signe le Parchemin du Fourreau.

530 PC – 522 PC : escarmouches ogres. Des ogres des Khalkist menacent les voies commerciales. Thoradin, Istar et les chevaliers solamniques les repoussent. Thoradin signe le Parchemin du Fourreau.

490 PC – 476 PC : pillards. La Solamnie dépend de plus en plus du commerce, de la monnaie et des idéaux istariens. Les barbares de l'Est Sauvage, qui en ont assez de voir les caravanes istariennes traverser leur contrée, entreprennent des actes de pillage. Istar convainc la Solamnie d'attaquer les barbares et de signer de nouveau le Parchemin du Fourreau.

460 PC : la paix. Istar, centre commercial, financier et artistique devient la première puissance de l'Ansalonie.

280 PC : un monde droit. Prétendant être le centre moral du monde, Istar instaure un Prêtre-roi. La Solamnie approuve ses effort visant à défendre le Bien. De son côté, le royaume du Silvanesti fait montre d'antagonisme à l'égard d'Istar.

Oiseaux de malheur. Des présages annonçant la chute d'Istar font leur apparition un peu partout, mais tout le monde les ignore, y compris le Prêtre-roi.

260 PC – 212 PC : le temple du Prêtre-roi. Les plus grands artisans du monde sont réunis et construisent un temple à la gloire d'Istar.

250 PC – 100 PC : la justice corrompue. Istar supprime leur indépendance à tous ceux qui ne sont pas d'accord avec la politique et les édits du Prêtre-roi. Dégoûtés face à l'arrogance des humains, les elfes se retirent dans leurs forêts.

118 PC : la vertu manifeste. Le Prêtre-roi décrète que le Mal est un affront aux dieux et aux mortels. Ceux qui se livrent aux actes maléfiques apparaissant sur une liste promulguée sont exécutés ou finissent dans l'arène. Les prêtres d'Istar commencent à perdre l'usage de leur magie divine et deviennent en quelque sorte les inquisiteurs et hommes de main du Prêtre-roi.

94 PC : l'extermination des races maléfiques. Le Prêtre-roi ajoute une clause à la proclamation de la Vertu Manifeste décrétant que certaines races sont maléfiques et qu'il faut les « ramener à la Lumière » (en faire des esclaves) ou les exterminer. Des chasseurs travaillent à tuer ces créatures et touchent même des primes. Les royaumes des minotaures sont conquis et ces derniers sont asservis, comme 3 000 ans plus tôt.

80 PC – 20 PC : la domination du clergé d'Istar. Istar est désormais un centre religieux. Tous les aspects de la vie sont réglementés par le clergé dont le statut croît sensiblement. De nature impie, les magiciens sont pourchassés. La plupart des prêtres ont perdu leurs pouvoirs magiques et accusent les dieux d'en être à l'origine.

41 PC : un tournant décisif. Le Prêtre-roi commence à orchestrer son ascension divine.

19 PC : état de siège contre la sorcellerie. Effrayé et jaloux d'une magie qu'il ne comprend pas, le Prêtre-roi exhorte les peuples de Krynn à assiéger les Tours de Haute Sorcellerie. Deux d'entre elles sont quasiment dévastées. Plutôt que de perdre leurs tours au profit de masses ignorantes, les magiciens décident de les détruire eux-mêmes (il s'agit des Tours du Goodlond et de Daltigoth), déclenchant au passage un contrecoup magique surpuissant. Craignant ce qui pourrait arriver si les cinq étaient détruites, le Prêtre-roi autorise les mages à s'exiler au sein de la Tour de Wayreth (la plus isolée) s'ils ne touchent pas aux autres (celles de Palanthas et d'Istar). Les Ordres de Haut Sorcellerie acceptent à contrecœur. Le Prêtre-roi s'empare de la Tour d'Istar et y élit domicile. Rannoch, une Robe Noire, maudit la Tour de Palanthas, qui restera close jusqu'à ce que le Maître du Passé et du Présent y revienne.

6 PC – édit du Contrôle de la Pensée. Le Prêtre-roi déclare que des intentions et des actes maléfiques sont aussi graves les unes que les autres. Les prêtres louent les services de mages renégats pour lire les pensées des gens.

1 PC : treize signes. Le Prêtre-roi tente de s'élever à un statut divin, au-dessus même des autres dieux. Courroucés, ces derniers envoient au peuple damné treize signes.

La Nuit du Désastre et de la disparition des dieux. Treize jours avant le Cataclysme, des milliers de prêtres disparaissent. Seuls ceux qui sont animés par une foi pure sont emmenés et les autres restent. Bien que des prêtres issus de tous les alignements s'évanouissent comme par enchantement, nombre de ceux qui servaient les dieux de l'Équilibre et les dieux des Ténèbres ont déjà été tués par les agents du Prêtre-roi.

Avec la disparition de la magie divine, d'aucuns viennent à penser que les dieux ont abandonné Krynn.

La quête du chevalier Sobert. Le chevalier Sobert, de l'Ordre de la Rose, se voit offrir une chance de se racheter pour les crimes qu'il a commis. Cependant, à grand renfort de cajoleries, les serviteurs de la Reine des Ténèbres le détournent de sa voie et il échoue. Le Cataclysme arrive et Sobert, maudit, devient un chevalier de la mort.

0 PC : le Cataclysme. Au troisième jour de la nouvelle année, le ciel s'embrase et une montagne ardente tombe des cieux, s'écrasant sur Istar. L'impact entraîne la ville dans les profondeurs de la mer de Sang et fragmente le reste de la nation. L'Ergoth se détache du continent et forme deux grandes îles. Les flots se déversent dans le centre de l'Ansalonie, réduisant la taille des plaines et formant la Nouvelle-Mer. Au sud, les terres s'élèvent et la mer recule. La ville portuaire de Tarsis, indemne, s'élève désormais loin de la mer. Les eaux encerclent le plus gros du Balifor et ce qui reste n'est plus qu'un désert que les kenders abandonnent. Thoradin devient Zhakar.

L'Ère de Désespérance

L'Ère de Désespérance, qui suit le Cataclysme, se divise en deux périodes distinctes : l'Âge des Ténèbres (de 1 AC à 331 AC) et l'Âge des Dragons (de 332 AC à 383 AC). La division entre les deux âges apparaît distinctement lorsque la Reine des Ténèbres rassemble ses dragons et nomme le premier seigneur draconien.

L'Âge des Ténèbres : 1 AC – 331 AC

1 AC – 300 AC : les années Noires. L'Âge des Ténèbres. Les chevaliers solamniques sont persécutés. Le mouvement des Questeurs débute.

3 AC – 140 AC : la Reine des Ténèbres découvre Istar. Takhisis localise le Temple d'Istar, le principal lieu de culte de la nation pré-cataclysmique, dans les ruines de la cille, au fond de la mer de Sang. Elle l'emporte dans les Abysses pour en faire l'un des outils de son retour au pouvoir.

39 AC : la guerre de la Porte des Nains. Humains et nains des collines demandent à entrer à Thorbardin et à bénéficier de ses réserves de nourriture. Fistandantilus, un puissant mage maléfique, lance des sorts pour anéantir les deux armées et la forteresse de Zhaman, aujourd'hui connue sous le nom de pic du Crâne.

Le marteau de Kharas. Kharas, un héros de la guerre de la Porte des Nains, prend le *marteau de l'honneur* à Thorbardin. Une prophétie évoque un chef vertueux qui un jour détiendra le marteau et réunira les barons nains. L'arme devient plus connue sous le nom de *marteau de Kharas.*

141 AC : la pierre est posée. Takhisis emporte la Pierre sacrée de la Fondation du Temple d'Istar en pleine nature, près de Neraka, où elle compte s'en servir pour ouvrir un portail accédant aux Abysses.

142 AC – 152 AC : les dragons s'éveillent. Pendant dix ans, la Reine des Ténèbres parcourt le pays sous le couvert d'un déguisement, réveille les dragons maléfiques et fait en sorte qu'ils soient fin prêts. Elle retourne à Neraka, puis aux Abysses, où elles prépare ses forces.

157 AC : Berem trouve la pierre. Un voyageur du nom de Berem trouve la Pierre de la Fondation du Temple d'Istar. Il lui arrache l'un de ses joyaux. La pierre verte est alors enchâssée dans sa poitrine et lui confère l'immortalité.

210 AC : le portail est fermé. Comme il manque une gemme à la Pierre de la Fondation du Temple d'Istar, Takhisis ne peut plus emprunter le portail.

287 AC : le vol des œufs. Les dragons chromatiques volent les œufs des dragons bons, les cachant dans les montagnes des Seigneurs du Désastre.

296 AC : le serment des dragons. Takhisis réveille les dragons métalliques, les menaçant de détruire leurs œufs s'ils interviennent dans la guerre à venir. En échange, la Reine des Ténèbres leur promet de les leur rendre une fois le conflit terminé.

300 AC – 320 AC : les agents du Mal. Les sbires de Takhisis ne parviennent pas à trouver Berem. La Reine des Ténèbres a pourtant besoin de lui pour compléter la Pierre de la Fondation qui lui permettra de parcourir de nouveau la face de Krynn.

L'Âge des Dragons : 332 AC – 383 AC

332 AC – 340 AC : les seigneurs draconiens. Sur ordre de la Reine des Ténèbres, les dragons chromatiques s'allient à des ogres et des humains maléfiques qui vont devenir leurs commandants. Ces seigneurs draconiens torturent leurs propres forces avec autant de plaisir que ceux qu'ils vainquent.

337 AC : Neraka corrompt ses voisins. Le Mal qui se dégage de la Pierre de la Fondation attire des créatures maléfiques des royaumes voisins. La ville de Sanction, qui n'est pas bien loin de Neraka, devient la base d'opérations et les peuplades maléfiques de l'Est Sauvage constituent des forces réservistes.

341 AC : l'offre des armées draconiques. Une alliance est proposée aux nations ogres du Kern et du Blode, mais également au royaume humain du Khur et aux îles Pirates. Tous préfèrent accepter plutôt que d'être exterminés.

342 AC : la création des draconiens. Les prêtres de Takhisis et des Robes Noires pervertissent les œufs des dragons bons pour créer les hommes-dragons. D'abord viennent les baaz et les kapak, puis les bozak, sivak et aurak. Ces draconiens, comme on les appelle, sont détachés auprès de différentes ailes de l'armée alors que d'autres sont chargés de mettre la main sur l'homme à la pierre verte (comme on appelle alors Berem, qui a pris une gemme de la Pierre de la Fondation).

343 AC – 347 AC : le Mal rassemble ses forces. Des armées de coupe-jarrets, d'ogres, de gobelins et de hobgobelins sont entraînés pour servir dans les armées de la Reine des Ténèbres. La violence qui règne parmi les alliés évince les plus faibles, ne laissant derrière elle que les recrues les plus fortes et retorses.

346 AC : le périple des compagnons. Un groupe d'aventuriers surnommés les Compagnons de l'auberge du Dernier Refuge décident d'entreprendre plusieurs quêtes à la recherche de signes de divinités d'antan.

348 AC : la guerre de la Lance débute. Au printemps, les armées draconiques envahissent le Nordmaar et le Balifor en partant de Sanction. Le royaume elfe du Silvanesti conclut un accord pour échapper à l'invasion.

349 AC : le Silvanesti trahi. Les armées draconiques attaquent la nation forestière du Silvanesti et les elfes fuient vers l'île de l'Ergoth du Sud. Pour enrayer l'invasion, l'Orateur des Étoiles, Lorac Caladon, tente d'utiliser un *orbe draconique* qu'il a sauvé de la destruction d'Istar. Malheureusement, il se révèle incapable de s'en servir et un dragon maléfique prend le contrôle de l'infortuné roi elfe. L'artefact donne vie aux cauchemars de Lorac dont la forêt fait alors les frais. L'armée draconique renonce à son projet de conquête car la forêt n'est désormais plus d'aucune utilité.

350 AC : le Mal se réarme. Les armées draconiques se trouvent renforcées par la prise de nouvelles nations. Takhisis contrôle tout l'est de l'Ansalonie, à l'exception de l'île de Saifhum. Les minotaures de Mithas et de Kothas attaquent les réfugiés silvanesti qui battent en retraite.

351 : le Mal se tourne vers l'ouest. Au printemps, une fois de plus, les armées draconiques

commencent à chatouiller la frontière orientale de la Solamnie. Aidée par des gobelins, l'Aile Bleue s'attaque aux Dargaard. En déroute, les chevaliers solamniques ne peuvent rien faire. L'Aile Bleue occupe alors Kalaman, le Hinterlond et le Nuitlond, ce qui lui permet de mettre la pression sur les plaines de Solamnie et le Gaardlond.

Une trahison permet aux armées draconiques d'entrer en Solamnie par le sud, mais les nains de Kayolin n'ont pas dit leur dernier mot et résistent vigoureusement. À l'automne, les chevaliers réagissent et la Solamnie devient un vaste camp retranché. L'Aile Rouge mène une attaque amphibie le long de la Nouvelle-Mer et traverse les plaines d'Abanasinie. Les barbares ne parviennent pas à l'arrêter.

Après avoir retardé la progression de leur ennemi, les elfes qualinesti fuient pour rejoindre leurs cousins en Ergoth du Sud. Les armées draconiques marchent sur Thorbardin et assiègent sa porte septentrionale. Un détachement de l'Aile Bleue attaque par le sud, via la Nouvelle-Mer, Tarsis et les plaines de Poussière, puis fond sur le Kharolis pour couper toute retraite aux nains.

À la fin de l'année, la majeure partie de l'Ansalonie est tombée. Cependant, les Compagnons de l'auberge du Dernier Refuge se sont retrouvés à Solace. Le sort veut qu'ils fassent la rencontre d'un couple de barbares, Rivebise et Lunedor, qui possède la *bâton de cristal bleu*, la preuve que les dieux du Bien ont fait leur retour. Lorsque l'Aile Rouge du seigneur Verminaard s'empare de leur patrie, ces compagnons, ainsi que Laurana et Gilthanas, les enfants de l'Orateur du Soleil qualinesti, libèrent les leurs de Pax Tharkas, tuent le seigneur Verminaard et partent vers le sud pour fuir les armées draconiques.

352 AC : le conseil de Pierreblanche. Les représentants des nations libres restantes se rassemblent à la clairière de Blanchepierre, à Sancrist, et concluent une fragile alliance. Lorsque les compagnons redécouvrent les légendaires *lancedragons* au Mur des Glaces et l'*orbe draconique* du Silvanost (qui assurera un avenir moins sombre à la forêt), les deux artefacts sont emportés à Sancrist. C'est grâce aux efforts d'un kender, d'un forgeron portant le légendaire *bras d'argent*, de Laurana du Qualinesti et d'une *lancedragon* à peine forgée que l'alliance prend véritablement forme. Dans la foulée, la création de nouvelles *lancedragons* débute.

Verminaard

Au printemps, l'Aile Bleue assiège la tour du Grand Prêtre située près de Palanthas. Laurana est rebaptisé le Général Doré, hommage qui lui est rendu pour sa contribution dans la redécouverte et la reconstruction de *lancedragons*, et contribue à la défense de la tour. L'Aile Bleue semble beaucoup trop puissante, mais Tasslehoff Racle-Pieds découvre un autre *orbe draconique* dans la tour. Laurana l'utilise et révèle le secret meurtrier de la tour : elle a été modifiée et constitue un piège mortel pour les dragons. Malheureusement, Sturm de Lumlane, d'un des héros de la Lance, meurt en affrontant le seigneur draconien de l'Aile Bleue. Cependant, le cours de la guerre est irrémédiablement inversé.

Une force spéciale de chevaliers, aidée du prince elfe Gilthanas, du dragon D'Argent et du dragon de cuivre Cymbole, parvient à infiltrer Sanction et découvre pourquoi les dragons bons restent à l'écart de la guerre. Chacun sait ensuite que leurs œufs ont servi à créer des draconiens. Les dragons métalliques ne sont alors plus tenus par leur serment et entrent rapidement en guerre.

Au cours de l'été, les forces du conseil de Blanchepierre commencent à repousser les armées draconiques. Elles reprennent rapidement l'ensemble de la Solamnie. Leurs adversaires font alors appel à leurs renforts, qui incluent cinq forteresses volantes, mais leurs conquêtes leur filent lentement entre les doigts. Le siège de Kalaman marque le début de la fin pour les armées draconiques.

Relâché après cinquante ans d'emprisonnement au royaume nain de Thorbardin, Berem, l'homme à la pierre verte, réapparaît. Takhisis charge ses agents de le capturer afin de pouvoir ouvrir le portail abyssal et de lâcher ses mignons infernaux, mais Berem leur échappe sans cesse.

Dans un ultime effort, le Général Doré traverse l'Est Sauvage pour attaquer la vallée de Neraka, la forteresse des troupes de Takhisis. Le seigneur Ariakan, qui est le fils du soi-disant empereur d'Ansalonie, le seigneur Ariakas est fait prisonnier. Le sort donne une fois de plus un coup de pouce aux héros de la Lance (comme on appelle désormais les Compagnons de l'auberge) qui trouvent Berem et se rendent à Neraka. Mais le voyage coûte la vie à un ami et compagnon, le nain neidar Flint Forgefeu. Alors que le Mal rassemble ses forces autour du temple noir, Berem se sacrifie et redonne son intégrité à la Pierre de la Fondation. L'esprit de sa sœur est alors libéré, le temple s'effondre et détruit le portail de Takhisis. Presque simultanément, Tanis Demi-Elfe, l'un des héros de la Lance, terrasse le seigneur Ariakas, le chef des armées de la Reine des Ténèbres. Les armées draconiques s'écroulent et il en va de même pour les fragiles alliances qu'ont conclues les forces du Mal.

353 AC : la fin de la guerre de la Lance. Les armées draconiques sont dispersées dans toute l'Ansalonie et battent en retraite vers les coins les plus reculés du continent. Les dragons, métalliques et chromatiques, décident de se retirer.

Le Maître du passé et du Présent. Raistlin Majere, le héros de la Lance, l'ancienne Robe Rouge devenue une Robe Noire, entre dans la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas. Il devient le Maître du Passé et du Présent.

353 AC – 357 AC : des ennemis pourchassés. Les forces de Blanchepierre parcourent le continent et pourchassent les derniers éléments des armées draconiques. Celles-ci occupent encore le centre, l'est et le sud de l'Ansalonie, mais les troupes de Blanchepierre réduisent considérablement leur nombre.

355 AC : la chevalerie évolue. Gunthar Uth Wistan devient le premier grand maître des chevaliers solamniques depuis le Cataclysme. L'un de ses premiers ordres consiste à adapter la Mesure à l'ère contemporaine.

356 AC : le Maître du Passé et du Présent. Raistlin Majere et son frère jumeau, Caramon, se rendent dans le passé accompagnés par la Fille Révérée de Paladine, Crysania, et le kender Tasslehoff Racle-Pieds. Ils atteignent Istar la corrompue dans le but de changer le cours de l'histoire et de défier la Reine des Ténèbres. Raistlin terrasse le célèbre magicien Fistandantilus et absorbe son essence. En compagnie de Crysania, il voyage dans le temps et dans les Abysses dans l'espoir de vaincre la Reine des Ténèbres.

357 AC : la guerre de la Dame Bleue. La Dame Bleue, l'un des plus puissants et cruels seigneurs draconiens, qui est également la demi-sœur de Caramon et de Raistlin Majere, conclut un pacte avec le chevalier de la mort Sobert. Ensemble, ils prennent la tête d'une armée draconique en partance de Sanction et attaquent le nord de la Solamnie à l'aide d'une citadelle volante. Ils assiègent la ville mais sont vaincus. Kitiara, la Dame Bleue est tuée et le chevalier Sobert disparaît en emportant son corps.

Fermeture du portail. Raistlin Majere se sacrifie pour contenir la Reine des Ténèbres pendant que Caramon sauve Crysania des Abysses. Caramon scelle le portail, piégeant ainsi Takhisis et Raistlin dans les Abysses, sans doute à jamais.

Ariakan est libéré. Des chevaliers solamniques relâchent le seigneur Ariakan. Se conformant à une vision que lui a envoyée la Reine des Ténèbres, il décide de fonder les chevaliers de Takhisis.

360 AC : la réapparition des Que-Shu. Lunedor et Rivebise participent à la reconstruction du village détruit de leur peuple, les Que-Shu. Ils sont choisis pour en prendre la tête.

362 AC : l'union des elfes. Porthios Kanan, le souverain du Qualinesti, et Alhana Brisétoile, une princesse du Silvanesti, se marient dans l'espoir de réunifier leurs peuples.

370 AC : la naissance des chevaliers de Takhisis. Le seigneur Ariakan adoube officiellement les premiers chevaliers de Takhisis. Tous reçoivent la Vision, un aperçu du rôle qu'ils vont jouer personnellement dans les machinations divines de la Reine des Ténèbres.

378 AC : un voyage honorifique. Deux des héros de la Lance, Tanis Demi-Elfe et Caramon Majere, se rendent au Fort de l'Orage pour y rencontrer Steel de Lumlane, le fils de Sturm de Lumlane et de Kitiara Uth Matar. Tanis rapporte l'existence des chevaliers de Takhisis aux chevaliers solamniques, au temple de Paladine et aux Ordres de Haute Sorcellerie, mais peu entendent son avertissement.

380 AC : union des hommes des plaines. Toutes les tribus dispersées d'Abanasinie se tournent désormais vers Lunedor et Rivebise pour qu'ils prennent leur tête.

381 AC : des mages au Fort de l'Orage. Des magiciens envoyés par les Ordres de Haute Sorcellerie attaquent le Fort de l'Orage dans le but de balayer les chevaliers de l'Épine. Justarius, la Robe Rouge qui est également le Maître du Conclave, compte parmi les morts. Dalamar le Noir, ancien apprenti de Raistlin, devient le leader du Conclave.

382 AC : succession elfe. Porthios, l'Orateur du Soleil du Qualinesti, met un terme aux vingt ans du Cauchemar de Lorac. Gilthas, le fils de Laurana et de Tanis Demi-Elfe, est placé malgré

lui sur le trône du royaume du Qualinesti via un coup d'État du général Konnal, qui dérobe au passage la couronne des Silvanesti. Porthios et Alhana deviennent des elfes noirs, des exilés, et doivent prendre la fuite puisqu'ils ne sont plus les bienvenus ni au Qualinesti ni au Silvanesti.

Changements au sein de la chevalerie. Gunthar Uth Wistan prend sa retraite alors que sir Thomas de Thelgaard devient le commandant de la tour du Grande Prêtre. Sturm et Tanin Majere, les fils de Caramon, deviennent les premiers étrangers à entrer dans la chevalerie.

383 AC : l'Été du Chaos. Comptant utiliser ce qu'ils croient être la magie de la Gemme Grise pour protéger leur île des chevaliers de Takhisis, les irda brisent la pierre et libèrent le Chaos par accident. Celui-ci détruit leur île et menace de poursuivre avec le monde entier.

Steel de Lumlane, un chevalier de Takhisis, emmène son cousin, la jeune Robe Blanche du nom de Palin Majere, à la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas pour relâcher la Reine des Ténèbres. Raistlin Majere, qui se trouve toujours dans les Abysses, apprend la libération du Chaos et attire son neveu au travers du portail. Ils entendent les dieux prétendre que le seul moyen de combattre le Chaos est de pousser les mortels à s'unir sous leur plus puissante bannière, celle de Takhisis. Raistlin quitte les Abysses en compagnie de son neveu, mais privé de magie.

Pendant ce temps, les chevaliers noirs s'emparent du port septentrional de Kalaman. Les armées de Takhisis empruntent la direction du sud pour prendre Neraka, obtiennent l'aide de leurs sombres alliés des Khalkist, puis poursuivent vers l'ouest. Ils conquièrent la tour du Grand Prêtre, où Tanis Demi-Elfe est tué de manière abjecte durant l'affrontement. De là, les chevaliers noirs conquièrent aisément Palanthas. Les troupes d'Ariakan capturent tous les Solamniques de la ville et les enferment dans la tour du Grand Prêtre. Ils confinent les mages aux Tours de Haute Sorcellerie, ferment les écoles et proclament la loi martiale.

En l'espace d'un mois, ils prennent l'Ergoth du Sud, le Qualinesti et le Nordmaar, les Khalkist (y compris Kenderfoule), les plaines de Poussière et une partie de la Solamnie ainsi que de l'Abanasinie. L'Ergoth du Nord et le Silvanesti tiennent le coup, tout comme Thorbardin et certains des nains des collines des Khalkist. Le mont Assez entre en éruption. Selon certains, cela est dû à une tentative des gnomes visant à utiliser leurs machines de guerre contre les chevaliers de Takhisis.

0 SC : le Second Cataclysme. Soudainement, avant que les chevaliers n'aient pu assurer leur prise sur l'Ansalonie, des signes du Chaos apparaissent partout. Ainsi, Thorbardin tombe face à ses sbires souterrains. Elfes et ogres combattent côte à côte pour défendre le Blode et le Silvanesti. De leur côté, les Vingaard s'embrasent. Une faille s'ouvre sur l'océan Turbidus, entre les îles Draconiques et l'Ansalonie. En sortent des flammes, des nécrophages d'ombre, des guerriers démoniaques et des dragons de feu. Créatures des ténèbres, les nécrophages ravagent l'ouest du Nordmaar, l'Est Sauvage, les Steppes Nordiques et le nord des plaines de Solamnie. Ils apparaissent également dans les îles de la mer de Sirrion sans qu'on s'y attende. Dalamar le Noir mène un groupe de magiciens jusqu'à la faille pour découvrir la nature des créatures du Chaos. La magie, profane comme divine, rencontre de graves problèmes puisque la plupart des incantations échouent.

Les forces du Chaos frappent alors la tour du Grand Prêtre. Les dragons métalliques arrivent alors pour combattre aux côtés de leurs cousins chromatiques, mais tous les mortels présents lors de l'affrontement sont vaincus. Tous les chevaliers présents sont tués en défendant la tour, à l'exception de l'unité de cavaliers dragons de Steel de Lumlane et des prisonniers solamniques. Le seigneur Ariakan perd également la vie, privant ainsi de chef les chevaliers de Takhisis qui sombrent dans le chaos. Takhisis se retire de Krynn et les chevaliers noirs perdent l'usage de la Vision.

Le soleil cesse sa course céleste, puis les étoiles et les lunes si familières disparaissent. Le Chaos règne en maître sur toute l'Ansalonie. Il attire les nécrophages du Mur des Glaces, ouvre un profond canyon dans les plaines de Solamnie, provoque l'éruption des trois volcans des Seigneurs du Désastre, apaise le Maelström de la mer de Sang et fait bouillonner les océans.

Avec l'aide de Palin Majere, le dieu Reorx récupère la Gemme Grise brisée sur l'île dévastée des irda. Il l'emporte dans la faille puis dans les Abysses, où les chevaliers de Steel de Lumlane et les prisonniers solamniques chevauchent des dragons bleus et des dragons d'argent pour combattre les forces du Chaos. Tasslehoff Racle-Pieds finit par frapper le Chaos au pied et Usha, la bien-aimée de Palin, saisit une goutte du sang de la divinité entre les deux moitiés de la Gemme Grise, forçant ainsi le Chaos à quitter Krynn. Pour le bannir, les autres dieux acceptent à leur tour de partir de Krynn et s'en vont dans l'Au-delà, emmenant avec eux leur adversaire. La Gemme Grise explose alors, projetant des milliers de cristaux minuscules dans les airs.

Palin, Usha et Steel, les seuls survivants de la bataille abyssale, se retrouvent dans un champ non loin de Solace. Steel y meurt des suites de ses blessures. Fizban, un avatar de Paladine, fait une apparition et explique que la magie n'est plus depuis le départ des dieux. Selon lui, s'il en existe

d'autres formes, les héros doivent se débrouiller pour les trouver. Raistlin Majere s'en va en sa compagnie pour prendre un repos bien mérité. Du moins, le croit-on.

Au moment crucial, alors que les autres dieux affrontent le Chaos dans les Abysses, la Reine des Ténèbres met en branle un plan qu'elle trame depuis le début des temps, attendant l'occasion rêvée. Alors que les dieux sont distraits, Takhisis vole le monde au sens littéral du terme, l'attirant dans le Portail des Âmes avant de lui faire traverser la Mer Éthérée pour l'emporter en un lieu où elle règnera seule. Ce tour de force la prive d'une grande partie de sa puissance, ce qui l'oblige à rester cachée pendant qu'elle reconstitue ses forces. Évidemment, c'est elle qui a pris l'apparence de Fizban pour aborder Palin et les autres, qui les a convaincus du départ des dieux. Tout se déroule suivant ses plans, à une exception près : l'apparition des grands dragons.

L'Ère des Mortels

Cette période correspond à l'ère actuelle. Les dieux ne répondent plus aux prières des mortels et ces derniers doivent se mettre en quête d'autres formes de magie pour remplacer celles qu'ils ont perdues. En outre, les seigneurs dragons font leur apparition et entreprennent de conquérir le monde, bâtissant des royaumes comme s'ils étaient des dieux.

384 AC (1 SC) : le Sépulcre des Derniers Héros. Le Sépulcre des Derniers Héros est bâti dans le but d'abriter les corps de ceux qui sont tombés durant la bataille menée contre le Chaos. On rend hommage aux chevaliers solamniques comme à ceux de Takhisis.

Naissance d'un prince. Silvanoshei, le fils de Porthios, l'Orateur du Soleil qualinesti, et d'Alhana, la fille de l'ancien Orateur des Étoiles silvanesti, vient au monde.

L'arrivée des seigneurs dragons. Le seigneur dragon rouge Malystryx arrive sur les îles des Brumes. Le dragon bleu Ciel, l'ancienne monture de Kitiara, le chef de l'Aile Bleue, revient de ses pérégrinations sous la forme du seigneur dragon Khellendros.

Palanthas est attaquée. Alors que Khellendros compte s'en prendre à la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas, celle-ci est détruite par une mystérieuse silhouette encapuchonnée. Au même moment, l'*Iconochronos* d'Astinus de la Grande Bibliothèque des Âges disparaît.

385 AC (2 SC) : la dernière quête de Rivebise. Rivebise et ses deux filles se rendent aux îles des Brumes pour vérifier l'existence et les intentions du seigneur dragon Malystryx.

386 AC (3 SC) : la migration des kenders. Malystryx détruit la région de la baie de Balifor. Rivebise prend la tête d'une armée de kenders contre le dragon. Rivebise et sa fille, Aubevive, sont tués durant leur quête. De son côté, Chantelune, son autre fille, est atrocement défigurée (physiquement et mentalement). Elle conduit les kenders restant vers l'ouest.

l'apparition du Héraut. Un barde surnommé le Héraut se fait connaître en Ansalonie. Il prétend être la mémoire de Krynn en quelque sorte.

387 AC (4 SC) : le début des purges draconiques. Malystryx commence à user de rituels pour absorber l'esprit des dragons d'Ansalonie. Elle tue les dragons et s'empare de leurs terres. D'autres, aussi puissants, découvrent le rituel et tous se lancent dans une course au pouvoir qui voit la fin de dizaines de dragons mineurs. Les purges durent pendant vingt-six ans.

Les dragons métalliques se retirent sur les îles Draconiques. Khellendros, le seigneur dragon bleu, revendique les terres situées dans la région de Palanthas.

L'accord des chevaliers. Les derniers chevaliers de Takhisis décident de rebâtir leur ordre près de Neraka.

La légion d'Acier. Sara Dunstan, la mère adoptive de Steel de Lumlane, fonde la légion d'Acier, un ordre de chevalerie basé sur le concept de justice impartiale.

388 AC (5 SC) : l'épiphanie de Lunedor. Un vieux sage prodigue ses conseils à Lunedor. Il l'invite à chercher des pouvoirs de guérison en elle. Une bataille opposant des dragons détruit Solace. Suivant les conseils du sage, Lunedor soigne un nain blessé à l'aide de ses nouveaux pouvoirs. Cet événement annonce le retour de la magie.

La menace verte. Un énorme dragon vert, Beryllinthranox, attaque le Qualinesti et se joint aux purges draconiques.

389 AC (6 SC) : l'expansion des chevaliers noirs. Les chevaliers de Takhisis commencent à se déployer.

Une nation draconienne. Les draconiens prennent la ville de Teyr et fondent la première (et unique) nation draconienne. Ils refusent les propositions « d'alliances » émanant des chevaliers noirs, préférant mener une vie différente de celle qu'ils avaient lorsqu'ils servaient la Reine des Ténèbres.

L'arrivée du dragon noir. Onysablet la Noire fait de la Nouvelle Côte et du Blode un marais. Celui-ci acquiert bien vite une sinistre réputation car le dragon noir se livre à des expériences sur les êtres vivants, faisant d'eux des abominations la servant et satisfaisant son ego.

390 AC (7 SC) : le pouvoir du cœur. Avec l'aide du sage, Lunedor développe le pouvoir du mysticisme.

Palin prend la tête des Robes Blanches. En cette ère pleine d'incertitudes, les mages ne savent plus trop que penser au sujet du rôle de la magie. Certains se détournent d'elle, amers quant à ce qu'ils ont perdu. Palin Majere cherche à préserver les vieux ordres et devient le leader des Robes Blanches alors même qu'il continue de chercher les « nouvelles » formes de magie dont on lui a parlé.

391 AC (8 SC) : la Citadelle de la Lumière. Lunedor et Jasper Forgefeu fondent la Citadelle de la Lumière sur l'île de Schallmer.

Un nouveau rouge. Un autre dragon rouge, Pyrothraxus, s'empare du mont Assez.

392 AC (9 SC) : le conseil des chevaliers solamniques. Le seigneur Gunthar meurt. Liam Erhling est le nouveau grand maître et dévoile la Mesure révisée.

394 AC (11 SC) : l'auberge est reconstruite. Caramon et Tika Majere rebâtissent l'auberge du Dernier Refuge.

Le Bouclier. La nation du Silvanesti se replie derrière une barrière magique connue sous le nom de Bouclier.

394 AC – 400 AC (11 SC – 17 SC) : les purges draconiques se poursuivent. Les dragons continuent de s'entretuer pour des terres. Gellidus, le seigneur dragon blanc, prend l'Ergoth du Sud et l'île devient un glacier. Un dragon bleu (Stenndunuus) et un dragon de bronze (Iyesta) se taillent chacun un royaume dans l'est des plaines de Poussière. Un dragon rouge du nom de Fenalysten prend une partie de l'Est Sauvage et du Throtl, pendant que le dragon vert Lorrinar s'empare de la forêt du nord-est et que le dragon noir Mohrlex s'approprie le sud du Nordmaar. Deux dragons blancs, les jumelles Cryonisis et Frisindia, s'installent au Mur des Glaces.

396 AC (13 SC) : Belladone à la tête du Hylo. Billee Genévrier, alias Belladone, devient la souveraine du Hylo.

385 AC (15 SC) : le retour de la Vision. Un triumvirat de puissants mystiques maléfiques contrefait la Vision des chevaliers noirs et leur dit que Takhisis va revenir.

La mort de Sara Dunstan. Sara Dunstan, la fondatrice de la légion d'Acier, meurt.

401 AC (18 SC) : la Désolation. Sur ordre du haut commandement solamnique, des individus explorent la Désolation. Peu en reviennent.

403 AC (20 SC) : le Sorcier de l'Ombre. Un mystérieux personnage du nom du Sorcier de l'Ombre émerge de la Désolation. Il est doté de pouvoirs magiques.

405 AC (22 SC) : la disparition des elfes. Les Qualinesti commencent à disparaître. Bien qu'on ne comprenne pas tout de suite quelle en est la raison, ils se font tuer par Beryllinthranox, le seigneur dragon vert, qui se cache dans la région.

407 AC (24 SC) : la magie plongée dans le chaos. Confrontés à un évanouissement de la magie et désireux de prendre le contrôle des ordres, les magiciens de Haute Sorcellerie s'affrontent.

408 AC (25 SC) : le Qualinesti capitule. Beryllinthranox prend le contrôle du royaume du Qualinesti et démontre qu'elle a le pouvoir de dérober aux elfes leur essence vitale.

408 AC (27 SC) : terreur dans les profondeurs. Les elfes aquatiques du royaume de Dimernesti sont attaqués par un gigantesque dragon marin, Brynseldimer.

411 AC (28 SC) : le Dernier Conclave. Palin Majere, le chef du Conclave, discute de l'avenir de la magie avec le Sorcier de l'Ombre et le Maître de la Tour de Wayreth. Le Sorcier fait la démonstration d'une magie que l'on ressent et non que l'on mémorise, introduisant ainsi la sorcellerie en Ansalonie. Palin préside un Dernier Conclave et dissout les Ordres de Haute Sorcellerie.

412 AC (29 SC) : Thorbardin se ferme. Beryllinthranox tente de conquérir Thorbardin. Les nains ferment leur forteresse. Certains s'opposent néanmoins à cette décision et suivent Severus Maindepierre, un Daewar, hors de la montagne.

L'académie de Sorcellerie. Pourvu de pouvoirs de sorcellerie, Palin Majere, l'ancien leader des Robes Blanches, retourne chez lui à Solace et entame la construction d'une grande académie où les élèves pourront étudier la magie primitive.

413 AC (30 SC) : la fin des purges draconiques. Malystryx fixe les frontières des terres des dragons d'Ansalonie et interdit désormais toute querelle à ce sujet.

La renaissance de Thoradin. Maindepierre reprend Zhakar et vient à bout d'une épidémie qui ravageait le pays.

414 AC (31 SC) : les héros du Cœur. Un groupe d'aventuriers appelés les héros du Cœur défient ouvertement les grands dragons du continent.

Une jeune orpheline du nom de Mina est rejetée sur le rivage, près de la Citadelle de la Lumière. Elle n'a aucun souvenir de ses parents ni de son passé en général.

416 AC (33 SC) : mort d'un seigneur dragon. Grâce aux efforts des héros du Cœur, le seigneur dragon marin Brynseldimer est tué et Malystryx échoue dans sa tentative d'ascension divine.

417 AC (34 SC) : disparition de la magie. Six ans après l'avènement de la sorcellerie primitive en Ansalonie, la magie connaît des ratés. Il est de plus en plus difficile de lancer des sorts et même les artefacts des âges précédents sont victimes de disfonctionnements réguliers.

420 AC (37 SC) : assassinat et captivité. Le général Abrena, le chef des chevaliers noirs, est assassiné. Sir Morhan Targonne lui succède et, ignorant la Vision, change le nom de l'ordre en chevaliers de Neraka.

Un hiver lugubre. Les sbires de Beryllinthranox attaquent Solace, détruisant l'académie de Sorcellerie et annexant la région. Palin Majere est capturé et torturé sur l'ordre du grand dragon, qui le fait ensuite relâcher.

419 AC (38 SC) : la Grande Tempête. Une tempête sans précédent s'abat sur l'Ansalonie et balaye le continent d'un bout à l'autre. Une jeune femme en émerge ; il s'agit de Mina. Celle-ci prétend être la servante de l'Unique et commence à rassembler une armée de vivants et de morts.

Par la suite, la plupart des dragons du Bien disparaissent du continent. Takhisis les a kidnappés et incarcérés sur une lune solitaire.

Apparition d'un défunt héros ? Un étrange kender surgit du Sépulcre des Derniers Héros de Solace (où ont été inhumés les Compagnons de l'auberge du Dernier Refuge). Il prétend être Tasslehoff Racle-Pieds et possède un étrange objet magique, l'*artefact à voyager dans le temps*. On le conduit devant Palin, qui l'escorte jusqu'à la Citadelle de la Lumière de Schallmer pour voir Lunedor.

La transformation de Lunedor. Nul ne sait comment, mais Lunedor a retrouvé jeunesse et beauté pendant la nuit de la Grande Tempête. Toutefois, cette transformation l'indigne car elle a le sentiment qu'elle n'en retrouvera que plus tard l'esprit de son défunt mari, Rivebise.

La mort des dragons. Le dragon de bronze Iyesta et le dragon bleu Stenndunuus sont tués. Iyesta périt aux griffes d'une étrange armée de brutes menée par une silhouette énigmatique qui travaille pour le dragon bleu Tonnerre. De son côté, Stenndunuus est terrassé par un chevalier de la Rose, Linsha Majere. L'arme utilisée dans les deux cas est un artefact créé par le seigneur Ariakan pour le compte des chevaliers noirs, mais dont il ne s'est jamais servi : la *lance abyssale*.

Destruction de la Citadelle. Beryllinthranox attaque la Citadelle de la Lumière dans le but de s'emparer de l'artefact de Tasslehoff Racle-Pieds. Elle n'y parvient pas mais la majeure partie de la Citadelle est détruite.

La disparition du Bouclier. Mina et l'armée de l'Unique parviennent à franchir le Bouclier qui entoure le Silvanesti grâce au travail d'un espion dragon vert situé parmi les elfes, Cyan de Pestemort. Celui-ci est tué et le Bouclier détruit, mais le Silvanesti tombe sous le coup de la loi martiale.

La chute du vert. Laurana, le Général Doré, et Medan, l'agent de Beryllinthranox, œuvrent avec les elfes pour tuer le dragon pendant que le roi Gilthas emmène son peuple à l'abri. Malheureusement, Laurana et Medan périssent durant l'attaque et la mort de Beryllinthranox détruit la capitale, ne laissant derrière elle que le lac de la Mort. Les Qualinesti sont alors apatrides et s'aventurent dans les plaines de Poussière pour trouver refuge au Silvanesti.

La mort de Lunedor. Au Nuitlond, Lunedor affronte Mina, sa fille adoptive, sur le lieu où s'élevait jadis la Tour de Haute Sorcellerie de Palanthas. Mina révèle que l'Unique est à l'origine de la jeunesse de Lunedor, que l'un des dieux n'a jamais abandonné l'Ansalonie et qu'il s'agit de Takhisis. Lunedor repousse la Reine des Ténèbres et Mina, courrouçant la déesse qui lui ôte sa jeunesse. Lunedor meurt dans les bras de Mina, qui enferme son corps dans un cercueil d'ambre.

La chute du bleu. Mina, la prêtresse de l'Unique, affronte Khellendros dans son repaire. Se sentant trahi par l'Unique, le dragon tente de passer sa colère sur la jeune femme, mais son souffle se retourne contre lui.

Le conseil des dieux. Grâce à une prière de Lunedor, les dieux ont appris que Krynn leur a été dérobé. Ils se réunissent et décident du sort à réserver à Takhisis.

La Reine des Ténèbres démasquée. Takhisis se montre à Mina et l'armée de l'Unique prend Sanction sans que les autres dieux ne réagissent. Elle ne sait pas que Tasslehoff Racle-Pieds a fait un saut dans le temps pour inverser son cours et permettre aux autres dieux de revenir sur Krynn.

La chute du rouge. Réalisant que le soi-disant « Unique » lui a volé son *totem de crânes*, Malystryx est folle de colère et prend la direction de Sanction pour se venger. Mina, qui brandit une *lancedragon* et monte un dragon mort-vivant, l'affronte dans les airs. Malystryx y laisse la vie.

Le Silvanesti assiégé. Pendant qu'Alhana conduit les forces silvanesti et qualinesti vers Sanction pour sauver son fils qui est épris de Mina, les minotaures attaquent Silvanost depuis le sud, chassant les forces restantes de Mina et lançant leurs plans de conquête de l'Ansalonie.

Le retour des dragons du Bien. Après avoir retouché le cours du temps et permis le retour des dieux, Tasslehoff et ses compagnons se rendent jusqu'à la lune solitaire où Takhisis a emprisonné les dragons bons. Le kender les libère et retrouve son époque, où sa mort est la clef requise pour rétablir le cours du Fleuve du Temps.

La mort d'une reine et le retour des dieux. Alors que la Reine des Ténèbres est sur le point de triompher, un étrange elfe apparaît devant elle. Il s'agit du dieu Paladine qui a sacrifié son immortalité afin de priver Takhisis de la sienne, l'Équilibre prenant ainsi le dessus. La déesse tente de tuer Mina à laquelle elle reproche son échec, mais Silvanoshei, le fils d'Alhana et de Porthios, s'interpose et terrasse Takhisis à l'aide d'une *lancedragon* brisée. Il est à son tour tué par Mina, frappée de chagrin, qui prend alors la Reine des Ténèbres dans ses bras et promet de tuer Paladine le mortel. Les autres dieux font leur retour et récupèrent le monde, apportant avec eux la magie divine et la Haute Sorcellerie.

420 AC (39 SC) : aujourd'hui. L'Ansalonie est à l'aube d'une nouvelle ère.

Mythe de la Création : La Gemme Grise de Gargath

Reorx, le dieu de la forge, contempla le monde et parut satisfait. Pour l'aider dans la suite de son œuvre créatrice, il emmena un huitième des humains créés par les dieux de la Neutralité. Il guida donc ses élus au-delà de la mer et leur promit de leur apprendre la maîtrise de différents artisanats.

Pendant bien longtemps, les Forgerons (comme on les appelait) apprirent aux côtés de leur dieu, chaque génération augmentant la qualité de son artisanat par rapport à la précédente. Mais le cœur des humains est porté au changement. Ainsi, l'ambition et l'orgueil les aveuglèrent-ils. Beaucoup commencèrent à travailler à leur propre gloire, créant pour eux-mêmes par cupidité et refusant de partager leur œuvre avec le reste du monde.

Courroucé, Reorx maudit les Forgerons, faisant d'eux une nouvelle race. Il leur conféra une petite taille et insinua au plus profond de leur cœur un désir, de bricoler, d'inventer et de créer. Les Forgerons devinrent tout simplement les gnomes.

Affligé par l'influence que le Chaos avait sur le monde, Reorx décida de l'emprisonner. Devant l'insistance des autres dieux, il créa la Gemme Grise. L'énergie du Chaos y fut emprisonnée et la pierre fut déposée sur Lunitari, la lune rouge de la magie neutre.

Pendant ce temps, les gnomes passèrent des siècles à inventer des merveilles technologiques. Ils travaillaient à la construction d'une Grande Machine visant à servir quelque objectif magnifique (sans que cela soit véritablement clair pour tout le monde). Puisqu'il s'agissait d'une Grande Machine, les gnomes la créèrent trente fois plus grandes que sur leurs plans originaux et la pourvurent même de mécanismes qui n'avaient rien à voir avec leurs plans, mais cela ne pouvait que lui profiter dans leur esprit. Enfin, la Grande Machine fut terminée, mais aucune source d'énergie de Krynn ne pouvait l'alimenter.

Malgré tout, Reorx aimait toujours les gnomes. Il vit ce qu'ils avaient construit et voulut leur offrir la puissance nécessaire à son alimentation. Le dieu de la forge conféra alors à un humble gnome une vision qui lui permit d'entrevoir la Gemme grise palpitant au cœur de Lunitari. Sa réaction ne se fit pas attendre puisqu'elle lui inspira une invention. Il créa donc une échelle mécanique capable de se déployer lentement. Par quelque miracle (sans doute une intervention de Reorx en personne), cette échelle fonctionna. Le gnome prit un grand filet et monta doucement vers la lune.

Les gnomes s'emparèrent donc de la Gemme Grise et la rapportèrent sur Krynn. Leur excitation était à son comble puisqu'ils avaient enfin la puissance requise pour faire fonctionner la Grande Machine. Cependant, au moment où on ouvrit le filet, la gemme bondit dans les airs et s'envola vers l'ouest. Frénétiques, les gnomes construisirent des navires pour lui donner la chasse. Toutefois, elle conserva une longueur d'avance et arriva sur les rives d'Ansalonie. Elle parcourut le pays pendant des années, semant le Chaos dans son sillage. Plantes et animaux adoptèrent de nouvelles formes alors que les énergies magiques les frappaient.

Finalement, la gemme atteint le royaume de Gargath, un prince doué de pouvoirs magiques et bénit par Zivilyn. Grâce aux connaissances que lui octroyait sa divinité tutélaire, le magicien emprisonna la Gemme dans une tour afin que sa lumière illumine toute la région.

Deux armées de gnomes (qui suivaient la gemme depuis des générations) joignirent leurs forces et réclamèrent leur dû. Une faction pensait que la gemme grise était source de richesses sans fin, mais l'autre était simplement curieuse et voulait en savoir davantage sur la pierre. Ils demandèrent donc la gemme au seigneur Gargath, qui refusa de la leur céder. La guerre de la Gemme Grise commença alors.

Les gnomes passèrent à l'attaque en utilisant toute une série d'inventions ratées et subirent de terribles pertes, mais ils refusèrent d'admettre leur défaite malgré les forces nettement supérieures de Gargath. Leur dernière invention parvint à franchir l'enceinte de Gargath par accident. Ils se déversèrent alors dans la cour, leurs armes à vapeur en main. À ce moment précis, la lueur grise de la gemme s'intensifia et inonda l'endroit, brillant plus encore que le soleil.

Les énergies chaotiques de la pierre frappèrent les deux armées de gnomes, qui commencèrent à s'entretuer. Alors même que Gargath observait la scène, la gemme transforma les protagonistes en deux races distinctes. Ceux qui étaient avides de richesses devinrent les nains, alors que ceux qui désiraient satisfaire leur curiosité devinrent les kenders.

La Gemme Grise prit une fois de plus la fuite, errant à la surface de Krynn. On ne sait pas vraiment ce qu'il advint d'elle pendant les siècles qui suivirent, mais elle fit sa réapparition au cours de la dernière année de l'Ère de Désespérance. C'est alors qu'elle laissa les irda s'emparer d'elle. dans leur arrogance, ils crurent pouvoir la briser et disposer de sa puissance magique pour se protéger des forces du Mal.

Frappés de malchance, les irda parvinrent à ouvrir la pierre. Le Chaos se joua d'eux et ils le relâchèrent dans le monde par inadvertance. L'Été du Chaos changea le monde à jamais et marqua le début de l'Ère des Mortels

Chapitre Sept

Écartez la lueur enfouie
Des torches, et du bois pourrissant,
Et écoutez l'histoire de cette nuit
Et que s'échauffent vos veines !

Comme la nuit est sereine, amour,
Combien tièdes les vents lorsque volent les corbeaux,
Quand la nuit bascule, amour,
S'affaiblit dans tes yeux pâlissants.

Puissant l'appel de ton cœur, amour,
Combien proche la noirceur de ton sein,
Combien déchaînées les rivières, amour,
Qui traversent ton poignet mourant.

Amour, quelle chaleur cache ta peau fragile,
Aussi pure que le sel, plus douce que la mort ?
Et dans le noir chevauche la lune noire,
Feu follet de ton souffle perdu.

– *La Complainte du chevalier Sobert*

L'Ansalonie abrite des créatures étranges et fantastiques. Certaines sont tout simplement intéressantes, mais d'autres sont particulièrement meurtrières. Toutes les créatures du *Manuel des Monstres* de Dungeons & Dragons conviennent à une campagne de Dragonlance, à quelques exceptions près (principalement les driders, les elfes drows, les halfelins, les lycanthropes, les flagelleurs mentaux, les orques, les demi-orques et les titans). En outre, certains monstres propres à Krynn sont décrits dans ce chapitre. Les dragons, qui occupent une place à part dans l'univers de jeu, sont décrits dans le Chapitre 8.

Apparition

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 9d8+9 (49 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 16 (–1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +9/+9
Attaque : contact (+12 contact au corps à corps, 1d4 et 2 niveaux négatifs)
Attaque à outrance : contact (+12 contact au corps à corps, 1d4 et 2 niveaux négatifs)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons
Particularités : invisibilité, portails miroirs
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +9
Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 14, Sag 13, Cha 12
Compétences : Connaissances (plans) +14, Déplacement silencieux +13, Détection +13, Discrétion +13, Escalade +15, Fouille +14, Intimidation +13, Perception auditive +13, Psychologie +13, Saut +15
Dons : Attaque en puissance, Discret, Science de l'initiative, Volonté de fer
Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 10–12 DV (taille M), 13–15 DV (taille G)
Ajustement de niveau : –

Les apparitions sont les messagers du Mal qui vivent à la lisière des Abysses. Elles ne peuvent entrer sur Krynn que par le biais de surfaces réfléchissantes, comme les miroirs et les pièces d'eau.

Sous sa forme naturelle, l'apparition ressemble à une silhouette dépourvue de traits, mais elle est parfaitement tangible. Cependant, elle devient invisible quand elle chasse, n'apparaissant que sur les surfaces réfléchissantes. Quand on ne voit que leur reflet, les apparitions ont les traits de leur future victime. Elles ressemblent à une imitation hagarde de leur cible, aux yeux vides et dépourvus de vie. Par contre, un sourire grimaçant se dessine sur leurs lèvres quand elles croisent le regard de sa proie.

Les apparitions ne parlent jamais, mais elles comprennent le commun et l'abyssal.

Combat

Une apparition n'a qu'une idée en tête : tuer sa proie et entraîner son âme dans les Abysses.

L'apparition commence par observer le plan Matériel depuis les Abysses. Elle y parvient en créant un portail latent par le biais d'une surface réfléchissante située dans le plan Matériel. Dès qu'elle aperçoit une victime potentielle, elle revêt son apparence (qui n'est visible que de la proie) dès qu'elle se regarde dans un miroir. (S'il y a plusieurs proies possibles, l'apparition s'en prend à l'adversaire le plus proche ou le choisit au hasard.) Sitôt les regards croisés, l'apparition se verrouille sur sa cible. Elle franchit le portail et passe à l'attaque.

Une fois dans le plan Matériel, l'apparition est invisible. Seule sa victime est capable de distinguer ses reflets. Le monstre manifeste une image miroir de l'arme de sa proie, ou attaque à mains nues si c'est également le cas de celle-ci. Quel que soit son équipement apparent, l'apparition use de son attaque de contact.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de contact intangible d'une apparition acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif accumulé s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



Apparition

Création de rejetons (Sur). Si l'apparition tue une créature à l'aide de son pouvoir d'absorption d'énergie, elle ramasse son gibier et bat en retraite, franchissant de nouveau le portail miroir qu'elle a emprunté dans l'autre sens pour pénétrer dans le plan Matériel. Si elle parvient à ramener sa proie dans les Abysses, celle-ci devient à son tour une apparition dans les 1d4 jours qui suivent. Si le monstre est tué ou le miroir brisé, le cadavre de la victime reste dans le plan Matériel.

Invisibilité (Sur). Les apparitions sont invisibles. Seule leur victime est capable de les distinguer et il ne s'agit alors que d'un reflet, dans un miroir par exemple. Si la victime voit son assaillant à l'aide d'une surface réfléchissante, elle peut désigner sa position à ses compagnons, mais le monstre bénéficie tout de même d'un camouflage total (50 % de chances de rater).

Portails miroirs (Sur). L'apparition peut créer à volonté un portail reliant les Abysses à une surface réfléchissante du plan Matériel, comme un miroir ou un bassin rempli d'eau. Celui-ci fonctionne dans les deux sens. Ce pouvoir est semblable au sort *portail*, mais seul le monstre peut le franchir. La surface concernée doit être assez grande pour qu'il puisse l'emprunter (carré de 75 centimètres de côté au minimum). L'apparition peut exploiter la surface, même si elle ne réfléchit rien (dans le cas d'une pièce plongée dans l'obscurité, par exemple).

Au départ, la nature du portail est latente. L'apparition voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel grâce à la surface réfléchissante, mais elle ne peut pas encore la franchir. Pour que le portail s'ouvre en grand, il est impératif qu'un humanoïde croise le regard du monstre dans le miroir. C'est le cas d'une créature qui s'y regarde, à moins qu'elle précise ne pas vouloir observer les yeux de son reflet. Dans ce cas, elle a 50 % de chances par round de croiser le regard du monstre tant qu'elle continue de scruter le miroir.

Une fois le portail ouvert, l'apparition peut le franchir dans un sens ou dans l'autre au prix d'une action de mouvement. Il reste ouvert indéfiniment, mais seules les apparitions peuvent l'emprunter.

Si la surface réfléchissante est détruite, le portail miroir est clos. Pour ouvrir un nouveau portail, le monstre doit alors trouver une autre surface adéquate. Cependant, il subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution par jour passé loin des Abysses.

Chevalier de la mort de Krynn

Je puis tuer d'un simple mot. Je puis jeter une boule de feu au beau milieu de mes ennemis. Je suis à la tête d'une escouade de guerriers-squelettes capables de tuer d'un simple contact. Je puis élever un mur de glace pour protéger mes maîtres. Je distingue toute chose invisible. La magie s'effiloche en ma présence.

– Sobert, chevalier de la Rose noire

Les chevaliers de la mort sont de terrifiantes entités corruptrices, vestiges d'anciens champions divins. L'histoire de Krynn n'a connu qu'une poignée de ces êtres, dont la plupart étaient des chevaliers solamniques jadis. Les dieux du Mal créent les chevaliers de la mort en récompense d'actes ignobles commis par des créatures qui ont refusé la protection des dieux du Bien avec le plus grand dédain.

Ce chevalier porte à jamais l'armure et les vêtements qui étaient siens de son vivant, atours qui sont généralement retouchés pour refléter son appartenance au Mal. Son corps n'est plus que la coquille pourrie de son ancienne enveloppe charnelle, d'autant qu'il porte encore les traces des blessures qui mirent un terme à sa vie. Ses yeux brillent d'une lueur rouge ou orangée, comme s'ils étaient les fruits d'un feu intérieur.



Chevalier Ausric

Les chevaliers de la mort parlent les langues qu'ils connaissaient de leur vivant.

Création de chevalier de la mort

L'archétype « chevalier de la mort » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde de niveau 6 au moins (appelé ci-après « créature de base »). Le chevalier de la mort conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Cet archétype est une version avancée de l'une des créatures du *Manuel des Monstres II*. Il propose de nouveaux pouvoirs dont disposent les plus puissants chevaliers de la mort.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant. La taille ne change pas.

Dés de vie. Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

Classe d'armure. Le chevalier de la mort possède une armure naturelle de +5, à moins que celle de la créature de base ne soit plus élevée.

Attaques. En général, les chevaliers de la mort combattent à l'aide d'armes de guerre, mais ils disposent d'une attaque de contact en cas de désarmement.

Dégâts. L'attaque de contact d'un chevalier de la mort inflige aux créatures vivantes des points de dégâts d'énergie négative à hauteur de 1d8 + son bonus de Charisme. Chaque coup inflige également un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Si la victime réussit un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + son modificateur de Charisme), les dégâts sont réduits de moitié et l'affaiblissement temporaire de Constitution est annulé. Les créatures pourvues d'attaques naturelles ont recours à celles-ci ou à cette attaque de contact, au choix.

Attaques spéciales. Le chevalier de la mort conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes.

Aura de terreur (Sur). Les chevaliers de la mort sont ceints d'une aura de mort et de malfaisance. Les créatures possédant moins de 5 DV et se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres d'un tel monstre doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + son modificateur de Charisme) sous peine de subit les effets d'un sort de *terreur* (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du chevalier de la mort).

Création de guerrier-squelette (Sur). Un chevalier de la mort doté d'au moins 15 DV peut transformer le cadavre d'un humanoïde (qui n'est pas mort depuis plus d'une année) en guerrier-squelette qu'il contrôle parfaitement. Le processus exige 1 heure de concentration de la part du monstre. S'il est distrait, il recommencer à zéro. Les guerriers-squelettes qui servent le chevalier de la mort comptent dans le nombre total de ses suivants (voir ci-dessous).

Mot de pouvoir (Mag). Un chevalier de la mort peut proférer un *mot de pouvoir*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du chevalier de la mort). Un chevalier de la mort possédant 12 dés de vie ou moins ne peut prononcer qu'un

mot de pouvoir aveuglant. S'il en possède 15 au moins, il peut avoir recours à un *mot de pouvoir étourdissant.* Enfin, s'il en a 17 ou plus, il est capable de proférer un *mot de pouvoir mortel.*

Pouvoirs magiques (Mag). Un chevalier de la mort possédant au moins 9 DV peut utiliser les pouvoirs magiques suivants (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du chevalier de la mort) : *détection de la magie, dissipation de la magie* et *mur de glace,* 1 fois/jour.

Sorts. Un chevalier de la mort peut jeter tous les sorts qu'il était capable de lancer de son vivant, à moins que des restrictions d'alignement n'empêchent l'incantation de certains effets. Un personnage capable de lancer des sorts de *soins* spontanés perd ce pouvoir. Par contre, il est désormais capable de lancer des sorts de *blessure* spontanés.

Suivants morts-vivants (Sur). Un chevalier de la mort attire les morts-vivants mineurs situés dans un rayon de 300 kilomètres. Il peut ainsi s'entourer de suivants dont la somme des dés de vie ne dépasse pas deux fois les siens. Les morts-vivants rappliquent dans les proportions qui suivent : 1d6 goules, 1d4 blêmes, 1d12 squelettes de taille M, 1d4 nécrophages ou 1d8 zombis de taille M par mois. Ces créatures restent au service du chevalier de la mort jusqu'à leur destruction. Ce pouvoir agit séparément et en sus d'une éventuelle aptitude de classe de contrôle ou d'intimidation des morts-vivants.

Symbole (Mag). Un chevalier de la mort doté d'au moins 9 DV peut user de *symbole,* 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du chevalier de la mort). Un chevalier de la mort possédant 9 dés de vie ne peut utiliser qu'un *symbole de douleur.* S'il en possède 11 au moins, il peut avoir recours à un *symbole de terreur.*

Trait abyssal (Sur). Une fois par jour, un chevalier de la mort peut libérer un trait de feu de l'enfer. L'explosion produite prend la forme d'une étendue de 6 mètres de rayon à une distance inférieure ou égale à 120 mètres + 12 mètres par DV du chevalier de la mort. Elle inflige 1d6 points de dégâts par DV du monstre (20d6 maximum). La moitié de ces dégâts sont infligés par le feu, mais l'autre moitié provient directement d'une source de puissance divine et n'est donc pas affectée par *bouclier de feu (bouclier de froid), protection contre les énergies destructives (feu)* ou d'autres effets du même type. Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + son modificateur de Charisme) réduit les dégâts de moitié.

Particularités. Le chevalier de la mort conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Appel de destrier (Sur). Un chevalier de la mort a le pouvoir d'appeler un destrier (habituellement un destrier noir, mais il peut appeler n'importe quelle race de créatures utilisées comme montures) qui ne saurait avoir plus de dés de vie que la moitié des siens.

Une fois par jour, au prix d'une action complexe, le chevalier de la mort peut lancer un appel magique à son destrier. Ce dernier apparaît aussitôt, juste à côté de lui, et reste pendant 2 heures par dé de vie de son cavalier. Il peut être renvoyé à tout moment au prix d'une action libre. Le destrier convoqué est le même à chaque fois, mais le monstre peut libérer sa monture s'il le souhaite. Chaque fois que le destrier est appelé, il est en pleine forme, quels que soient les dégâts subis précédemment. Il porte également tout l'équipement dont il disposait lors de son dernier départ. Ce pouvoir est un effet d'Invocation (appel).

Si le destrier est tué, il disparaît sur-le-champ, laissant derrière lui tout l'équipement qu'il portait. Le chevalier de la mort ne peut en convoquer un autre avant 30 jours ou le passage d'un niveau, même si sa monture revient d'entre les morts.

Détection de l'invisibilité (Sur). Le chevalier de la mort voit les créatures invisibles et éthérées comme s'il bénéficiait du sort *détection de l'invisibilité.*

Immunité contre le renvoi des morts-vivants (Ext). Il est impossible de renvoyer un chevalier de la mort. Il peut cependant être banni par une *parole sacrée* comme s'il était un Extérieur d'alignement mauvais (il rejoint alors le plan du dieu maléfique qu'il sert).

Immunités (Ext). Les chevaliers de la mort sont immunisés contre l'électricité, le froid et la *métamorphose.* Évidemment, ils bénéficient également des immunités des morts-vivants (voir ci-dessous).

Mort-vivant. Le chevalier de la mort est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation,* mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Réduction des dégâts (Sur). Le corps du chevalier de la mort est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts (10/ magie).

Résistance à la magie (Sur). Un chevalier de la mort bénéficie d'une résistance à la magie égale à 20 + 1 par DV au-delà de 10.

Caractéristiques. Ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base : For +4, Sag +2, Cha +4. Comme tous les morts-vivants, le chevalier de la mort n'a pas de valeur de Constitution.

Environnement. Terre ferme et souterrains.

Facteur de puissance. Selon ses dés de vie :

Dés de vie	Facteur de puissance
Jusqu'à 8	Comme la créature de base +3
9 à 16	Comme la créature de base +4
17+	Comme la créature de base +5

Trésor. Normal (x2).
Alignement. Toujours mauvais.
Évolution possible. Par une classe de personnage.
Ajustement de niveau. +5

Exemple de chevalier de la mort

Jeune Nordmaarien directement recruté par le seigneur Ariakan, le chevalier Ausric Krell gravit la hiérarchie de son organisation jusqu'à recevoir le titre de « chevalier de la Nuit » au sein de l'ordre des chevaliers de Takhisis. En outre, il servit et combattit directement sous les ordres du seigneur Ariakan durant la guerre du Chaos. Se déshonorant et rejetant tous les préceptes des chevaliers noirs, Ausric se mit à comploter contre son seigneur, allant même jusqu'à empoisonner son destrier avant la bataille funeste, la dernière, contre les forces du Chaos.

Tous ceux qui avaient peut-être saisi sa perfidie périrent au combat, et lui-même fut tué par l'ennemi. Cependant, la déesse Zeboim comprit le meurtre de son fils et fut décidée à le venger. Elle condamna Ausric à mener une existence éternelle dans la torture.

Ausric se réveilla d'entre les morts, au Fort de l'Orage, abandonné par les chevaliers noirs. Aujourd'hui, ce château n'abrite plus que des morts et la tempête permanente qui balaye l'île a prématurément usé et abîmé les bâtiments. Ausric souffre et rumine, à la fois seigneur et prisonnier de la demeure battue par la tempête des chevaliers qu'il servit avant de les trahir.

Seigneur Ausric Krell. Homme, guerrier 5/chevalier du Lys 7 chevalier de la mort ; FP 17 ; mort-vivant de taille M ; DV 12d12 ; pv 90 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 28 (contact 11, pris au dépourvu 27) ; Att *épée longue +2 acérée* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+9/17-20/x2) ou contact (+19 corps à corps, 1d8+2 et affaiblissement temporaire de 1 point de Con, voir description) ; AS attaque sournoise (+3d6), aura de terreur, *mot de pouvoir*, pouvoirs magiques, sorts, suivants morts-vivants, *symbole*, trait abyssal ; Part appel de destrier, détection de l'invisibilité, immunité contre le renvoi des morts-vivants, immunités, mobilité supérieure, mort-vivant, RD (10/magie), RM 22 ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +9, Vol +8 ; For 24, Dex 18, Con –, Int 14, Sag 17, Cha 14.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +5, Détection +9, Diplomatie +4, Équitation +19, Escalade +9, Perception auditive +9, Saut +14 ; Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Dur à cuire, Esquive, Expertise du combat, Honorable, Prestige, Science de l'initiative, Science du désarmement.

Aura de terreur (Sur). Krell est ceint d'une aura de mort et de malfaisance. Les créatures possédant moins de 5 DV et se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) sous peine de subit les effets d'un sort de *terreur* (niveau 12 de lanceur de sorts).

***Mot de pouvoir* (Mag).** *Mot de pouvoir aveuglant*, 1 fois/jour.

Pouvoirs magiques (Mag). *Détection de la magie, dissipation de la magie* et *mur de glace*, 1 fois/jour (niveau 12 de lanceur de sorts).

Suivants morts-vivants (Sur). Krell peut s'entourer de suivants dont la somme des dés de vie ne dépasse pas 24. Ces morts-vivants incluent goules, blêmes, squelettes de taille M, nécrophages ou zombis de taille M. Ils restent au service de Krell jusqu'à leur destruction.

***Symbole* (Mag).** *Symbole de douleur* ou *symbole de terreur*, 1 fois/jour (niveau 12 de lanceur de sorts).

Trait abyssal (Sur). Une fois par jour, Krell peut libérer un trait de feu de l'enfer. L'explosion produite prend la forme d'une étendue de 6 mètres à une distance inférieure ou égale à 264 mètres. Elle inflige 12d6 points de dégâts. La moitié de ces dégâts sont infligés par le feu, mais l'autre moitié provient directement d'une source de puissance divine et n'est donc pas affectée par *bouclier de feu (bouclier de froid)*, *protection contre les énergies destructives (feu)* ou d'autres effets du même type. Un jet de Réflexes (DD 18) réduit les dégâts de moitié.

Appel de destrier (Sur). Krell a le pouvoir d'appeler un destrier (habituellement un destrier noir, mais il peut appeler n'importe quelle race de créatures utilisées comme montures) qui ne saurait avoir plus de 6 DV.

Une fois par jour, au prix d'une action complexe, Krell peut lancer un appel magique à son destrier. Ce dernier apparaît aussitôt, juste à côté de lui, et reste pendant 24 heures. Il peut être renvoyé à tout moment au prix d'une action libre. Le destrier convoqué est le même à chaque fois, mais le monstre peut libérer sa monture s'il le souhaite. Chaque fois que le destrier est appelé, il est en pleine forme, quels que soient les dégâts subis précédemment. Il porte également tout l'équipement dont il disposait lors de son dernier départ. Ce pouvoir est un effet d'Invocation (appel).

Si le destrier est tué, il disparaît sur-le-champ, laissant derrière lui tout l'équipement qu'il portait. Krell ne peut en convoquer un autre avant 30 jours ou le passage d'un niveau, même si sa monture revient d'entre les morts.

Détection de l'invisibilité (Sur). Krell voit les créatures invisibles et éthérées comme s'il bénéficiait du sort *détection de l'invisibilité*.

Immunité contre le renvoi des morts-vivants (Ext). Il est impossible de renvoyer Krell. Il peut cependant être banni par une *parole sacrée* comme s'il était un Extérieur d'alignement mauvais (il rejoint alors les Abysses).

Immunités (Ext). Krell est immunisé contre l'électricité, le froid et la *métamorphose*. Évidemment, ils bénéficient également des immunités des morts-vivants.

Possessions. Harnois +2, épée longue +2 acérée.

Draconien

Les draconiens, ou « hommes-dragons », furent créés durant l'Ère de Désespérance, quelques années avant la guerre de la Lance. Engendrés par des œufs de dragons métalliques volés et les rituels profanes menés par la Reine des Ténèbres en personne, les draconiens furent d'abord conçus comme de la chair à canon. Cependant, ils héritèrent de l'intelligence et de la volonté de survivre de leurs parents draconiques et survécurent à la guerre de la Lance, entreprenant alors de trouver une patrie en ce monde.

Peu après la guerre du Chaos, une nation draconienne fut fondée dans la région de Teyr. Avec l'apparition de femelles durant le conflit, les draconiens purent commencer à se reproduire et constituent aujourd'hui une race à part entière sur Krynn.

Traits des draconiens

Tous les draconiens partagent les traits qui suivent :

Traits des dragons (Ext). Immunité contre les effets de sommeil et de paralysie, odorat (18 m), perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne.

Immunité contre les maladies (Ext). Les draconiens sont immunisés contre toutes les maladies.



Inspiré par les dragons (Ext). Les draconiens sont attirés par les dragons maléfiques, allant même jusqu'à leur vouer un culte. Lorsqu'ils sont sous les ordres d'un dragon, les draconiens bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.

Métabolisme lent (Ext). Les draconiens peuvent survivre en se contentant du dixième de la nourriture et de l'eau nécessaires à la subsistance d'un humain.

Vol plané (Ext). Les draconiens ailés (tous sauf les aurak) sont capables de planer grâce aux ailes dont ils sont pourvus, annulant ainsi les dégâts de chute, quelle que soit la hauteur de celle-ci. Ils peuvent couvrir à l'horizontale quatre fois la distance parcourue à la verticale.

Aurak

Dragon de taille M
Dés de vie : 8d12 (52 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +8/+8
Attaque : rayon d'énergie (+9 contact à distance, 1d8+2) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance : 2 rayons d'énergie (+9 contact à distance, 1d8+2) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4) et morsure (+3 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, rayon d'énergie, sorts, souffle, spasmes d'agonie
Particularités : *déguisement*, pas dimensionnel, résistance à la magie (20), traits des draconiens, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +6
Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 14
Compétences : Art de la magie +13, Concentration +11, Connaissances (mystères) +13, Détection +11, Diplomatie +13, Fouille +13, Intimidation +13, Perception auditive +11
Dons : École renforcée (Évocation), Magie de guerre, Science de l'initiative
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal (x2)
Alignement : souvent loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Les aurak sont des hommes-dragons puissants et dangereux qui font un grand usage de leurs sorts et pouvoirs magiques.

Ils sont grands et élancés, mesurant entre 1,85 m et 2,10 m à l'âge adulte, sans que rien ne distingue les mâles des femelles. Ils sont pourvus d'une courte queue trapue et de longues dents acérées. Contrairement aux autres draconiens, ils sont aptères. Leurs écailles sont d'un or éclatant à la naissance, mais elles

se ternissent avec l'âge. Enfin, leurs yeux sont rouges, verts ou noirs.

Les aurak portent une robe ou ornent leur corps afin que l'on distingue leur rang et leur supériorité. Si nécessaire, ils usent de sorts ou de leurs pouvoirs innés pour adopter le déguisement de leur choix.

Comme il s'agit des draconiens les plus rares, ils ne se rassemblent jamais en grand nombre, mais on les retrouve souvent au sein d'autres groupes de draconiens. Parmi les leurs, ils sont à la fois craints et respectés.

Combat

Les aurak ne sont pas des combattants impulsifs. Ils ne frappent qu'avoir avoir réduit les risques au strict minimum. Préférant de loin compter sur leur rayon d'énergie, ils ont rarement recours à leurs armes naturelles.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité suprême* et *suggestion* (DD 15), à volonté ; *domination* (DD 17), 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rayon d'énergie (Sur). L'aurak a le pouvoir de générer des rayons de force depuis chacune de ses mains. Un rayon a une portée de 18 mètres, mais le monstre doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. L'attaque inflige 1d8 points dégâts + le bonus de Charisme du monstre. Lorsqu'il a recours au pouvoir de *déguisement*, l'aurak paraît utiliser une arme adaptée à sa forme quand il se sert d'un rayon d'énergie.

Sorts. En plus de ses pouvoirs magiques innés, l'aurak lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 8. Il apprécie tout particulièrement les évocations et les illusions qui lui permettent de se déguiser.

Exemple de sorts connus (6/7/7/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, son imaginaire* ; 1er – *bouclier, coup au but, décharge électrique, projectile magique, sommeil* ; 2e – *cécité/surdité, image miroir, rayon ardent* ; 3e – *clignotement, éclair* ; 4e – *mur de feu*.

Souffle (Sur). Trois fois par jour, un aurak peut cracher un nuage nocif qui prend la forme d'un cône de 1,50 mètre de long. Les victimes subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et sont aveuglées pendant 1d4 rounds (jet de Vigueur, DD 16, annule).

Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, l'aurak explose en un souffle d'énergie magique, infligeant 3d6 points de dégâts aux créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre (jet de Réflexes, DD 16, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

***Déguisement* (Mag).** Trois fois par jour, l'aurak peut user d'un pouvoir semblable au sort *déguisement* afin de se faire passer pour un humanoïde précis. Il reproduit alors sa voix à la perfection. L'effet ne dure que 2d6+6 minutes et est limité à un humain ou humanoïde que l'aurak a déjà vu.

***Pas dimensionnel* (Mag).** Jusqu'à 3 fois par jour, l'aurak peut user d'une forme de téléportation limitée. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *porte dimensionnelle*, si ce n'est que sa portée est de 18 mètres et que le monstre ne peut transporter que son équipement en plus de lui-même.

Transformation (Sur). L'aurak peut prendre n'importe quelle forme animale de taille P ou M (action simple), 3 fois par jour. Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose* (niveau 8 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne regagne pas le moindre point de vie en changeant de forme et qu'il ne peut adopter que celle d'un animal. Il reste transformé jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter une nouvelle forme ou recouvre sa forme naturelle.

Personnages aurak

Presque tous les aurak choisissent une classe de lanceur de sorts profanes. Du reste, leur classe de prédilection est l'ensorceleur. Lorsqu'un tel monstre gagne des niveaux d'ensorceleur, il les ajoute à ses facultés de lanceur de sorts innées. Ainsi, un ensorceleur aurak de niveau 7 a les sorts connus, le nombre de sorts quotidiens et le niveau de lanceur de sorts d'un ensorceleur de niveau 15. Cependant, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux sauvegardes et son familier (le cas échéant) sont déterminés en ajoutant le profil d'un ensorceleur de niveau 7 au profil de base du monstre.

Baaz

Dragon de taille M
Dés de vie : 2d12+5 (18 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+3 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +2/+2
Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4) ; ou épée longue (+2 corps à corps, 1d8/19–20/x2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4) et morsure (–3 corps à corps, 1d3) ; ou épée longue (+2 corps à corps, 1d8/19–20/x2) et morsure (–3 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : spasmes d'agonie
Particularités : résistance à la magie (8), traits des draconiens, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 11, Dex 11, Con 13, Int 8, Sag 8, Cha 10
Compétences : Bluff +5, Déguisement +5, Détection +4, Intimidation +5, Perception auditive +4
Dons : Course, Robustesse
Environnement : quelconque
Organisation sociale : section (2–5), troupe (20–40 plus 1 chef de niveau 3–6) ou escadron (40–60 plus 2 chefs de troupe de niveau 3–6 et 1 commandant de niveau 4–10). Les baaz servent aux côtés de tous les autres types de draconiens, que l'on peut donc retrouver dans l'organisation sociale mentionnée ci-dessus.
Facteur de puissance : 2
Trésor : 50 % pièces, 50 % biens précieux, objets normaux
Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les baaz, qui mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, sont les plus petits des draconiens. Ils sont pourvus d'une courte queue trapue, d'une paire d'ailes minces, d'un museau de lézard doté de petits crocs et d'un corps recouvert d'écailles. Bien qu'elles soient légèrement moins corpulentes, les femelles ressemblent aux mâles. Les petits baaz ont des écailles cuivrées, qui se ternissent au fil des ans et finissent immanquablement par virer au vert. Leurs yeux sont d'un rouge sang. Ils adorent les costumes, les déguisements et les vêtements d'apparat. D'ailleurs, ils sont généralement déguisés quand on croise leur chemin. Ils cachent leurs ailes sous de longues robes sombres et dissimulent leurs traits à grand renfort de masques et de capuches. Ces tenues leur permettent habituellement de traverser les contrées civilisées sans qu'on fasse attention à eux.

Baaz

Les baaz s'installent dans les bâtiments abandonnés de tous types. Grâce à leurs talents de déguisement, ils parviennent parfois à élire domicile au beau milieu de communautés humaines.

Les baaz occupent le dernier barreau de l'échelle sociale draconienne. Ils sont chaotiques de nature et se montrent particulièrement égoïstes quand on les laisse faire. Les mâles sont des soldats et des ouvriers, alors que les femelles sont des administratrices et des sous-officiers de valeur.

Souvent, les femelles ont la compétence Diplomatie au lieu de la compétence Bluff.

Combat

Les baaz sont sadiques et cruels, particulièrement quand ils sont ivres (état courant avant les affrontements, d'autant que l'ivresse n'affecte pas leurs pouvoirs). Ils se ruent sur l'ennemi sans véritable technique, abattant violemment leurs armes sur tout ce qui bouge pour infliger un maximum de dégâts.

Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, le baaz est instantanément pétrifié. Si son adversaire lui inflige le coup de grâce à l'aide d'une arme manufacturée tranchante ou perforante, il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 12). En cas d'échec, l'arme est prise dans la statue de pierre et ne peut être dégagée. Le monstre tombe en poussière 1d4 minutes après sa mort (libérant alors l'arme prise au piège). Tant qu'il est pétrifié, un sort de *transmutation de la pierre en chair* permet de rendre son aspect normal au baaz. Il est alors possible de récupérer l'arme, mais le monstre est bel et bien mort. Les objets du baaz (ainsi que ceux qui sont piégés dans son corps de pierre) ne sont pas affectés par la pétrification et la disparition qui suit. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Personnages baaz

La classe de prédilection des baaz est le guerrier. La plupart des chefs baaz sont des guerriers ou des barbares. Pour plus de détails sur les PJ baaz, reportez-vous au Chapitre 1.

Bozak

Dragon de taille M
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +4/+5
Attaque : griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou épée courte (+5 corps à corps, 1d6+1/19–20/x2) ; ou arc long (+4 distance, 1d8/x3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4+1) ; ou épée courte (+5 corps à corps, 1d6+1/19–20/x2) ; ou arc long (+4 distance, 1d8/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : sorts, spasmes d'agonie
Particularités : résistance à la magie (14), traits des draconiens, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +4
Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 12
Compétences : Art de la magie +8, Bluff +8, Concentration +7, Connaissances (mystères) +8, Détection +7, Diplomatie +8, Fouille +8, Intimidation +8, Perception auditive +7
Dons : Course, Magie de guerre, Science de l'initiative
Environnement : quelconque

Organisation sociale : groupe (2–6)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Les bozak sont des hommes-dragons aux écailles de bronze dotés de talents magiques et qui prennent souvent la tête des autres draconiens au combat.

Ils mesurent entre 1,80 m et 1,95 m et sont pourvus d'ailes crochues qui se dressent à près de 30 cm au-dessus de leurs épaules. En général, ils se passent d'armure pour bénéficier d'une meilleure manœuvrabilité. Quand ils en enfilent une, c'est assurément une armure légère. Les bozak ont les yeux jaunes ou ambre et les dents gris pâle.

À la fois intelligents et impitoyables, les bozak ont des affinités naturelles avec la magie profane, mais il leur arrive également d'étudier la magie divine. Certains ont une place au sein des instances dirigeantes de leur communauté, pendant que d'autres organisent les services religieux dédiés aux dieux maléfiques.

Enfin, mâles et femelles ont un sens exacerbé de l'organisation et du commandement.

Bozak

Combat

Les bozak sont des combattants prudents et retors. Quand ils en ont l'occasion, ils restent à distance, usant de sorts et de projectiles, puis chargent pour passer au corps à corps. Leur tactique préférée consiste à charger à quatre pattes tout en battant des ailes et en sifflant, arme tenue dans la mâchoire. Dès lors qu'ils attaquent, il est rare qu'ils fassent preuve de miséricorde, sauf quand ils ont une bonne raison de laisser leur adversaire en vie.

Les bozak se servent parfaitement de leurs armes naturelles, mais ils préfèrent habituellement manier une arme de corps à corps. Parmi leurs armes favorites, on trouve les épées courtes, les dagues et toutes les armes qu'ils peuvent tenir en bouche tout en courant. La plupart disposent également d'armes à distance en plus de leur épée ou de leur dague.

Sorts. Le bozak lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 4.

Exemple de sorts connus (6/7/3 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, réparation, résistance* ; 1er – *brume de dissimulation, décharge électrique, projectile magique* ; 2e – *rayon ardent*.

La création d'un draconien

Les draconiens furent conçus durant l'Ère de Désespérance dans le but de regarnir les rangs des combattants des armées draconiques maléfiques. Les forces du Mal mirent la main sur une bonne quantité d'œufs de dragons bons et s'en servirent pour créer les draconiens. Une fois les rituels exécutés, chacun de ces œufs donna naissance à des dizaines de draconiens mâles. (Les femelles n'apparurent qu'après la guerre du Chaos, lorsqu'on découvrit une couvée d'œufs draconiens.) Pour mener le rituel à bien, devaient être présents un lanceur de sorts profanes maléfique de niveau 10 au moins, un lanceur de sorts divins maléfique de niveau 10 au moins et un dragon mauvais d'âge très vieux au minimum. Le rituel était habituellement exécuté sur un ton solennel, dans une région sûre et reculée.

Voici une description affreuse qu'en a fait un témoin :

« Les silhouettes encapuchonnées se tenaient près d'un petit autel couvert de limon. Particulièrement concentrées et entonnant un chant sourd et monotone, elles fixaient du regard un objet posé sur le monument religieux. Mais un dragon rouge au corps sinueux observait également cet objet, penché au-dessus des deux humains. Un œuf de dragon d'argent se tenait sur l'autel. Les psaumes atteignirent leur faîte et les silhouettes encapuchonnées se turent. Soudain, une goutte de salive tomba de la gueule hideuse du dragon rouge et alla s'écraser sur l'œuf. Immédiatement, ce dernier devint noir et poisseux. Comme frappé par une tumeur délétère, l'œuf se mit à grossir, changea de forme et se tordit d'agonie. Il prit des proportions démesurées et se recouvrit de fissures. À la place du dragon d'argent qui en aurait dû en sortir, un grand nombre de petits lézards entreprit de s'en échapper. L'œuf venait de donner naissance à quarante minuscules sivak. »

– Description du témoin d'un rituel exécuté sous Neraka en 346 AC

Spasmes d'agonie (Sur). Si le bozak est tué, sa chair couverte d'écailles se ratatine, ne laissant derrière lui qu'un squelette et un nuage de poussière. Les os explosent sur-le-champ, infligeant 1d6 points de dégâts aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes, DD 14, demi-dégâts).

Personnages bozak

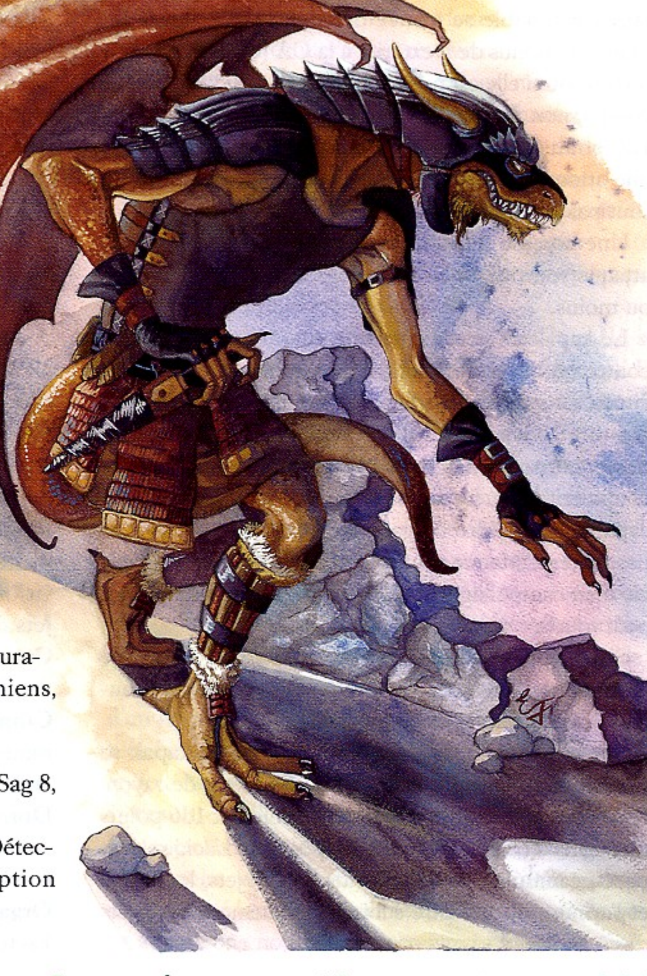
La plupart des bozak sont des lanceurs de sorts profanes ou divins. Leur classe de prédilection est l'ensorceleur. Lorsqu'un tel monstre gagne des niveaux d'ensorceleur, il les ajoute à ses facultés de lanceur de sorts innées. Ainsi, un ensorceleur bozak de niveau 9 a les sorts connus, le nombre de sorts quotidiens et le niveau de lanceur de sorts d'un ensorceleur de niveau 13. Cependant, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux sauvegardes et son familier (le cas échéant) sont déterminés en ajoutant le profil d'un ensorceleur de niveau 9 au profil de base du monstre.

Kapak

Dragon de taille M
Dés de vie : 2d12+5 (18 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +2/+2
Attaque : épée courte (+2 corps à corps, 1d6/19–20/x2 plus venin) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance : épée courte (+2 corps à corps, 1d6/19–20/x2 plus venin) et morsure (–3 corps à corps, 1d4 plus venin) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), sorts, spasmes d'agonie, venin (mâles uniquement)
Particularités : résistance à la magie (11), salive curative (femelles uniquement), traits des draconiens, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 13, Int 8, Sag 8, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +14, Détection +4, Discrétion +6, Fouille +4, Perception auditive +4
Dons : Course, Robustesse
Environnement : quelconque
Organisation sociale : section (2–5), troupe (20–40 plus 1 chef de niveau 4–7) ou escadron (40–60 plus 2 chefs de troupe de niveau 4–7 et 1 commandant de niveau 5–10). Les kapak servent aux côtés de tous les autres types de draconiens, que l'on peut donc retrouver dans l'organisation sociale mentionnée ci-dessus.
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

Les kapak sont des hommes-dragons venimeux qui sécrètent leur poison sur leur arme à coups de langue avant d'entrer au combat. En outre, ils se dissolvent en mare d'acide quand ils sont tués.

Les kapak mesurent près de 1,80 mètre. Ils ont le torse parfaitement lisse et de longs membres. Leurs écailles sont d'un cuivre terne parcouru de teintes vertes. Quant à leurs yeux, ils sont oranges ou brun foncé. De petites touffes de poils bruns ou blonds flanquent leur bouche. Des coussins souples leur protègent la plante des pieds, ce qui leur permet de se déplacer en silence. Enfin, ils privilégient les armures légères afin de bénéficier d'une grande liberté de mouvement et tirer le meilleur parti de leurs talents de discrétion naturels.



Kapak

Leur trait le plus exotique est une paire de glandes situées sous leur langue. Les mâles secrètent en permanence une bave venimeuse, alors que la salive des femelles dispose de remarquables propriétés de guérison.

Ni les mâles ni les femelles ne sont très perspicaces, et l'originalité n'est pas leur fort. Cela en fait davantage des suivants que des chefs. Ainsi, c'est généralement un spécimen d'une autre espèce de draconien qui mènent les forces de kapak.

Les mâles sont de féroces combattants, capables d'user à tour de rôle de force brute et de furtivité. Les femelles n'en sont pas moins compétentes, mais elles sont dotées d'un puissant instinct de conservation vis-à-vis des autres draconiens, et elles utilisent souvent leurs pouvoirs de guérison pour venir en aide à leurs compagnons.

Combat

Bien que leur intelligence soit limitée, les kapak sont de fantastiques guerriers, particulièrement doués pour surprendre leurs adversaires et jouer sur leurs faiblesses. Grâce à leur ingéniosité, ils font de merveilleux assassins. Souvent, les mâles lèchent leurs armes pour les enduire de venin avant d'engager le combat.

Attaque sournoise. Lorsqu'un kapak attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou si elle est prise en tenaille par le kapak et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points. Si le kapak obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins.

Le kapak ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le monstre doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou s'il est si grand que le kapak ne peut toucher ses organes vitaux.

Si le kapak bénéficie de bonus d'attaque sournoise issus d'une autre source (comme des niveaux de roublard), les dégâts sont cumulatifs.

Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, le kapak se dissout en une flaque d'acide de 1,50 mètre de rayon. Les créatures situées dans la zone subissent 1d6 points de dégâts d'acide par round d'exposition. L'acide s'évapore néanmoins en 1d6 rounds. Les objets, les armes et l'armure du monstre subissent également le dégâts dus à l'acide.

Venin (Ext). Morsure ou lame léchée (mâles uniquement) ; jet de Vigueur (DD 12) ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Avant d'entrer au combat, les kapak mâles prennent souvent le temps de lécher la lame de leur arme (action complexe). Le poison reste actif pendant 3 rounds ou jusqu'à ce que le kapak porte un coup à l'aide son arme. Mâles et femelles sont immunisés contre ce venin.

Salive curative (Sur). La salive des femelles soigne les blessures. Si l'une d'elles lèche une blessure, la créature concernée regagne 2d6 points de vie. Par contre, on ne peut bénéficier des effets de ce pouvoir qu'une fois toutes les quatre heures. Une femelle ne peut se soigner à l'aide de sa propre salive. Enfin, cette salive ne soigne en rien quand elle s'accompagne d'une morsure.

Compétences. Les kapak bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

Personnages kapak

La classe de prédilection des kapak est le roublard. La plupart des chefs baaz sont des guerriers/roublards. Pour plus de détails sur les PJ kapak, reportez-vous au Chapitre 1.

Sivak

Dragon de taille G
Dés de vie : 6d12+12 (51 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (médiocre)
Classe d'armure : 20 (–1 taille, +4 naturelle, +7 armure à plaques), contact 9, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +6/+13
Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+3) ; ou queue (+8 corps à corps, 2d4+4) ; ou épée à deux mains (+9 corps à corps, 2d6+5/19–20/x2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+3) et morsure (+6 corps à corps, 1d8+1) ; ou queue (+8 corps à corps, 2d4+4) ; ou épée à deux mains (+9 corps à corps, 2d6+5/19–20/x2) et morsure (+6 corps à corps, 1d8+1)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : croc-en-jambe, spasmes d'agonie
Particularités : change-forme (mâles uniquement), mimétisme (femelles), résistance à la magie (16), traits des draconiens, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +5
Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10
Compétences : Bluff +5, Déguisement 5, Diplomatie +4, Escalade +5, Intimidation +9, Perception auditive +9, Renseignements +4, Saut +5
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaques multiples, Course, Science de l'initiative
Environnement : quelconque
Organisation sociale : groupe (2–6)
Facteur de puissance : 6

Sivak

Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Les sivak sont les draconiens aux écailles argentées qui usent de leurs pouvoirs naturels de déguisement pour se fondre chez l'ennemi avant de passer à l'attaque.

Physiquement, ce sont les plus imposants des draconiens. Les mâles mesurent entre 2,55 m et 2,70 m, les femelles faisant 15 cm de moins environ. Au combat, les sivak portent une armure lourde. Par contre, ils portent une armure légère (ou pas d'armure du tout) quand ils sont engagés dans une mission d'espionnage ou de reconnaissance. Dans tous les cas, leur armure est conçue pour laisser de la place à leurs ailes gigantesques.

Certains sivak voyagent sous couvert d'un déguisement, usant de leur faculté naturelle de camouflage parmi d'autres races pour ne pas être remarqués. Certains s'installent d'ailleurs indéfiniment chez leurs ennemis sans jamais être repérés.

Exception faite des rares aurak, les sivak sont les draconiens les plus puissants et les plus respectés. Ce sont généralement les chefs des communautés et des unités militaires.

Les sivak adorent les boissons fortes, mais à l'instar des baaz, l'alcool ne diminue en rien leurs facultés de combat. Ils mangent presque tout et ont un petit faible pour la chair des elfes.

Combat

Les sivak attaquent avec fureur, appréciant autant la souffrance des blessés que les coups fatals. Ils fonctionnent particulièrement bien en équipe, se protégeant les uns et les autres, et encerclant leurs adversaires pour les assaillir de toutes parts. En général, ils ne combattent pas à mort, préférant prendre la fuite quand le cours de l'affrontement tourne en leur défaveur et remettant leur vengeance à plus tard.

Les différents types de déplacement des sivak leur confèrent un indéniable avantage tactique. Ils peuvent courir sur leurs quatre membres, fondre sur leur proie en planant silencieusement ou tout simplement attaquer depuis les airs. Nombre de leurs adversaires connaissent mal les draconiens volants, ce qui donne aux sivak l'avantage de la surprise. Ainsi, un sivak qui charge à quatre pattes peut soudainement s'en voler, effectuer un crochet et atterrir dans le dos de leur ennemi.

Les sivak attaquent à l'aide de leurs armes naturelles, employant crocs et griffes ou usant de leur longue et lourde queue. D'ailleurs, ils se servent souvent de celle-ci pour renverser leurs adversaires. Ils ont également recours à tout un éventail d'armes, mais ils privilégient la grande épée à deux mains dentée.

Croc-en-jambe (Ext). Un sivak parvenant à frapper sa proie à l'aide de sa queue peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au sivak.

Spasmes d'agonie (Sur). Si on le tue, le mâle se transforme, adoptant la forme de l'humanoïde qui l'a terrassé. Cet état persiste pendant trois jours, après quoi le cadavre se décompose en suie noire. Si l'assassin du sivak est plus grand que lui ou n'est pas humanoïde, le monstre s'embrase, infligeant 2d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes, DD 17, annule).

Si on la tue, la femelle s'embrase, infligeant 2d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes, DD 17, annule).

Change-forme (Sur). Le mâle peut prendre la forme d'un humanoïde de taille G ou inférieure qu'il vient de tuer. La transformation se fait au prix d'une action simple et doit être réalisée dans le round qui suit la mort de la victime. Le sivak n'acquiert pas les souvenirs, les compétences ou les sorts de la victime, mais son apparence et sa voix sont les mêmes. Le monstre bénéficie de la transformation aussi longtemps qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il en adopte une nouvelle ou recouvre sa forme naturelle.

Mimétisme (Ext). Les femelles ont un pouvoir de mimétisme qui leur permet de se fondre dans leur environnement. Cela leur confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion et leur permet d'user de *déguisement* à volonté.

Guerrier-squelette

De leur vivant, les guerriers-squelettes étaient de dangereux combattants. Bien qu'ils soient morts, on les oblige encore et toujours à se battre. Généralement, les guerriers-squelettes portent l'armure et les armes qu'ils possédaient au moment de leur mort. Cependant, certains maîtres les équipent avec un matériel supérieur.

De prime abord, ce monstre a tout l'air d'un squelette normal, mais il est sans doute mieux équipé. Ses os semblent plus jaunes et craquelés avec l'âge, mais il ne perd jamais de sa force ou de sa vitalité. Les orbites du monstre sont vides et noirs, mais ont y distingue de minuscules points rouges.

Pour être transformé en guerrier-squelette, un personnage doit être de niveau 3 au moins.

Ce monstre comprend les langues qu'il connaissait de son vivant, mais il est incapable de communiquer par le biais de la parole.



Guerrier-squelette

Création d'un guerrier-squelette

L'archétype « guerrier-squelette » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après « créature de base »). Le guerrier-squelette conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant. La taille ne change pas.

Dés de vie. Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

Classe d'armure. Le guerrier-squelette possède une armure naturelle de +2, sauf si celle de la créature de base est plus élevée.

Attaques. Le guerrier-squelette combat généralement avec des armes de guerre, mais il peut user d'une attaque de coup en cas de désarmement.

Dégâts. L'attaque de coup du guerrier-squelette inflige 1d6 points de dégâts (plus son modificateur de Force). Les personnages pourvus d'attaques naturelles peuvent utiliser leurs armes naturelles ou l'attaque de coup, au choix.

Particularités. Le guerrier-squelette conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes :

Immunités (Ext). Les guerriers-squelettes sont immunisés contre le froid, l'électricité et la *transformation*. Évidemment, ils bénéficient également des immunités des morts-vivants (voir ci-dessous).

Mort-vivant. Le guerrier-squelette est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Réduction des dégâts (Sur). Le guerrier-squelette n'a ni chair ni organes vitaux, ce qui lui confère une réduction des dégâts (5/contondant).

Résistance à la magie (Sur). Un guerrier-squelette bénéficie d'une résistance à la magie égale à 13 + 1 par niveau de personnage.

Caractéristiques. Ajoutez le bonus suivant aux caractéristiques de la créature de base : For +2. Comme tous les morts-vivants, le guerrier-squelette n'a pas de valeur de Constitution.

Environnement. Terre ferme ou souterrains.

Organisation sociale. Solitaire ou troupe.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Alignement. Toujours neutre mauvais.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Les bandeaux dorés

Quand un chevalier de la mort crée un guerrier-squelette, ce dernier doit servir son maître jusqu'à la disparition de l'un d'eux. Cependant, quand un guerrier-squelette est créé par le biais d'une magie profane ou divine, son âme est emprisonnée dans un bandeau doré qui permet de contrôler la créature. Le mort-vivant fera tout ce qui est en son pouvoir pour mettre la main sur ce bandeau et recouvrer sa liberté, sauf ordre contraire. Le bandeau doré d'un guerrier-squelette est très proche du phylactère de la liche.

Le créateur du bandeau doré doit être un ensorceleur, un magicien, un mystique ou un prêtre de niveau 6 au moins doté du don Création d'objets merveilleux. Le bandeau coûte 60 000 pac et 2 400 PX et a un niveau de lanceur de sorts égal à celui de son créateur au moment de sa conception.

Physiquement, cet objet doré est suffisamment large pour que le créateur le passe autour de la tête. Il présente une solidité de 10, 20 points de résistance et un DD visant à le briser de 20.

Exemple de guerrier-squelette

Barbare minotaure qui survécut à un naufrage sur l'île du Fort de l'Orage, Grimix fut défié par un chevalier de la mort, Ausric. N'étant pas du style à se défiler, il combattit le chevalier et fut rapidement expédié dans l'autre monde. Cependant, Ausric fut impressionné par tant de courage et en fit un guerrier-squelette qui vint s'ajouter à l'escorte grandissante du chevalier. Grimix hait son maître et maudit son infortune, mais il le servira jusqu'à l'anéantissement de l'un d'eux.

Grimix. Homme, Barb4 guerrier-squelette ; FP 5 ; mort-vivant (humanoïde [minotaure] altéré) de taille M ; DV 4d12 ; pv 35 ; Init +3 ; VD 12 m ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; Att grande hache (+10 corps à corps, 1d12+6/x3) ou cornes (+10 corps à corps, 1d6+6) ou contact (+10 corps à corps, 1d6+6 énergie négative) ; AS rage de berserker (2 fois/jour) ; Part esquive instinctive, immunités, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), RM 17, vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +4 ; For 22, Dex 17, Con –, Int 12, Sag 16, Cha 13.

Compétences et dons. Détection +4, Escalade +13, Intimidation +12, Perception auditive +6, Saut +13, Survie +12 ; Attaque en puissance, Science de la bousculade.

Immunités (Ext). Grimix est immunisé contre le froid, l'électricité et la *transformation.* Évidemment, il bénéficie également des immunités des morts-vivants (voir ci-dessus).

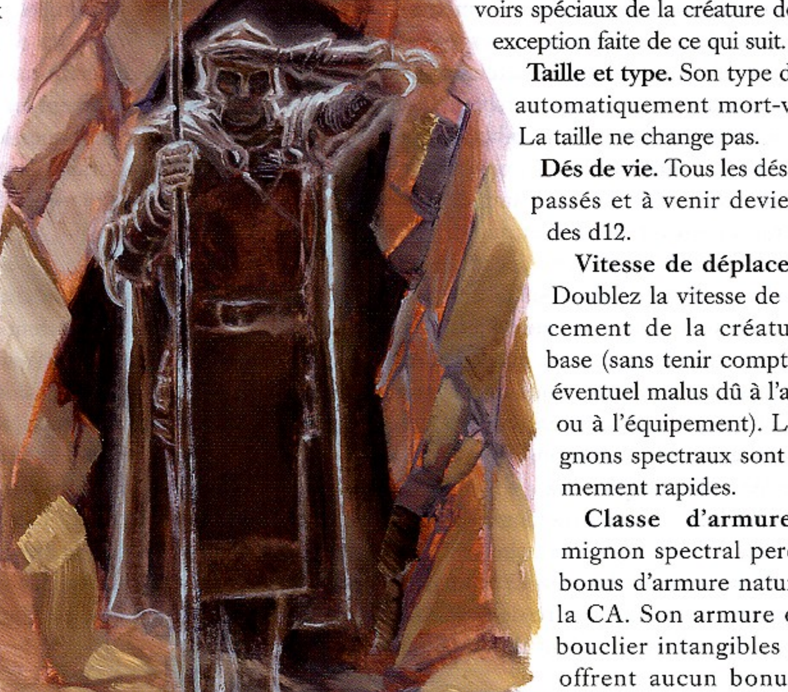
Possessions. Grande hache.

Mignon spectral

Le mignon spectral est l'âme d'un humanoïde intelligent qui a trouvé la mort avant d'avoir pu s'acquitter d'une promesse importante. Même dans la mort, il reste attaché à la quête qui l'animait de son vivant.

Les mignons spectraux conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, mais ils sont translucides. Les vêtements, l'armure et les armes que le mignon possédait au moment de sa mort sont dupliqués sous forme spectrale et font partie intégrante de la créature, si bien qu'on ne peut les lui ôter.

Les mignons spectraux n'ont pas la même personnalité que de leur vivant. Ils conservent tout ou partie de leurs souvenirs, mais ils sont avant tout obnubilés par leur quête. Souvent, celle-ci ne saurait être accomplie sans l'intervention ou l'aide des vivants.


Mignon spectral

Création d'un mignon spectral

L'archétype « mignon spectral » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde, humanoïde monstrueux ou géant (appelé ci-après « créature de base »). Le mignon spectral conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant. La taille ne change pas.

Dés de vie. Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Doublez la vitesse de déplacement de la créature de base (sans tenir compte d'un éventuel malus dû à l'armure ou à l'équipement). Les mignons spectraux sont extrêmement rapides.

Classe d'armure. Le mignon spectral perd tout bonus d'armure naturelle à la CA. Son armure et son bouclier intangibles ne lui offrent aucun bonus à la CA. Par contre, il bénéficie d'un bonus de parade égal à son bonus de Charisme, auquel s'ajoute bien entendu son bonus de Dextérité.

Attaques. Si la créature de base était armée au moment de sa mort, elle possède une version intangible de son arme qui fonctionne sur le même principe que jadis. Si la créature de base n'était pas armée, le mignon spectral ne peut porter aucune attaque physique.

Particularités. Le mignon spectral conserve toutes les particularités de la créature de base. Par contre, il perd ses facultés de lanceur de sorts ainsi que ses pouvoirs surnaturels ou magiques lorsqu'il devient un mort-vivant. Il gagne néanmoins les particularités suivantes :

Immunité contre le renvoi des morts-vivants (Ext). Il est impossible de renvoyer, d'intimider, de détruire ou de contrôler un mignon spectral.

Intangible (Sur). Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 au moins ou la magie. 50 % de chances d'ignorer les dégâts issus d'une source tangible. Est capable de passer au travers d'objets solides à volonté. Ses attaques traversent également l'armure de ses ennemis. Se déplace toujours en silence.

Mort-vivant. Le mignon spectral est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Obsession (Ext). Tous les mignons spectraux ont une affaire à régler et ne sauraient atteindre l'unité spirituelle sans achever une quête personnelle. Cela va de quelque étude au fin fond d'une bibliothèque oubliée à la protection d'un lieu pendant cent ans, en passant par un conflit sans fin sur un champ de bataille hanté.

Quand il poursuit son but et que des obstacles se dressent devant lui, le mignon spectral bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux tests de compétence, tests de caractéristique, jets d'attaque ou jets de sauvegarde qui ont un impact direct sur la quête. Par exemple, un philosophe bénéficiera du bonus aux tests de Connaissances, alors qu'un gardien en profitera aux jets d'attaque en défendant sa position.

Résistance à la magie (Sur). Un mignon spectral bénéficie d'une résistance à la magie égale à 12 + 1 par niveau ou dé de vie du personnage.

Caractéristiques. Ajoutez le bonus suivant aux caractéristiques de la créature de base : Dex +4. Le mignon spectral n'a ni valeur de Force ni valeur de Constitution.

Compétences. Comme la créature de base. Le mignon spectral bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Exemple de mignon spectral

Les mignons spectraux sont issus de toutes les couches sociales (de l'employé le plus modeste au plus héroïque des paladins). Voici un exemple qui exploite un expert humain de niveau 5 en guise de créature de base.

Ce mignon spectral était un écrivain et archiviste qui se tourna vers la contrefaçon pour arrondir ses fins de mois. Bien qu'il puisse offrir de précieux conseils aux aventuriers qui le croisent dans sa bibliothèque en ruine et enfouie, son but est de créer des copies parfaites de tous les volumes de sa collection.

Dedrinch. Homme, Exp5 mignon spectral ; FP 5 ; mort-vivant (humanoïde [humain] altéré) de taille M ; DV 5d12 ; pv 32 ; Init +2 ; VD 18 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; Att – (+3 corps à corps) ; AS – ; Part immunité contre le renvoi des morts-vivants, intangible, mort-vivant, obsession, RM 17, vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +5 ; For –, Dex 14, Con –, Int 14, Sag 13, Cha 13.

Compétences et dons. Connaissances (histoire) +10, Connaissances (noblesse et royauté) +10, Contrefaçon +11, Détection +13, Discrétion +14, Perception auditive +13, Profession (écrivain public) +9, Psychologie +9 ; Esquive, Talent (Contrefaçon), Vigilance

Intangible (Sur). Ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 au moins ou la magie. 50 % de chances d'ignorer les dégâts issus d'une source tangible. Est capable de passer au travers d'objets solides à volonté. Ses attaques traversent également l'armure de ses ennemis. Se déplace toujours en silence.

Mort-vivant. Dedrinch est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent également les objets ou qu'ils soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire de caractéristiques physiques, la diminution permanente de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il n'est pas affecté par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*, mais *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement. Enfin, il bénéficie de la vision dans le noir (portée de 18 mètres).

Obsession (Ext). Bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux tests de compétence, tests de caractéristique, jets d'attaque ou jets de sauvegarde qui sont liés à son obsession des contrefaçons.

Symbiose (Ext). Incapable de s'éloigner de plus de 300 mètres de lieu de sa mort. S'il remplit la tâche qui le retenait, ou si quelqu'un lui lance *délivrance des malédictions*, son âme est libre de rejoindre l'au-delà.

Minotaure de Krynn

Humanoïde (minotaure) de taille M
Dés de vie : 1d8+3 (7 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (armure de peau) (4 cases) ; vitesse de base 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (–1 Dex, +2 naturelle, +3 armure de peau), contact 9, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arbalète lourde (+0 distance, 1d10)
Attaque à outrance : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) et cornes (–2 corps à corps, 1d6+1) ; ou arbalète lourde (+0 distance, 1d10)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : cornes
Particularités : –
Jets de sauvegarde : Réf –1, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques : For 14, Dex 9, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha 9
Compétences : Intimidation +1, Maîtrise des cordes +1, Natation +1, Profession (marin) +4
Dons : Robustesse
Environnement : terres chaudes
Organisation sociale : équipage (2–5), escouade (10–20 plus 2 boscos de niveau 3 et 1 capitaine de niveau 3–6), ou flottille (30–100 plus 1 bosco de niveau 3 pour 10 minotaures, 5 capitaines de niveau 5 et 3 amiraux de niveau 7)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +0

Minotaure de Krynn

Les minotaures de Krynn sont des marins et des gladiateurs renommés, mais il s'agit également de créatures convaincues de leur supériorité martiale sur les autres races.

Ce sont de grands humanoïdes musclés dotés d'une tête de taureau. Ils mesurent entre 1,95 m et 2,25 m, pour un poids compris entre 150 et 225 kilos. Leur corps est recouvert d'une courte fourrure allant du roux ou brun. Ils ont les yeux marron ou noirs. Ce sont des créatures omnivores. Ils portent peu de vêtements et se contentent généralement d'un pagne. Constituant un peuple maritime et conquérant, les minotaures apprécient les images et les objets violents qui leur rappellent la mer.

Ces monstres parlent le kothien et fréquemment le commun. Bien que tous les minotaures ne soient pas des combattants (à l'instar de n'importe quelle autre civilisation, leur société a son lot de fermiers et de commerçants), tous doivent prouver leur valeur et combattre dans l'arène des gladiateurs au sein de laquelle les talents martiaux de chacun fixent la hiérarchie.

Loin de leur patrie, les minotaures sont habituellement des hommes d'armes ou des experts (des marins marchands). Le profil figurant ci-dessus convient à un homme d'armes de niveau 1.

Combat

Les minotaures sont de féroces combattants qui plongent au cœur de la mêlée avec assurance. Ce sont des guerriers intelligents qui étudient l'art de la tactique depuis bien longtemps. Ils n'attaquent leurs adversaires que s'ils sont sûrs de les écraser. Quand ils abordent un navire ennemi, ils dispersent l'équipage adverse en usant d'armes à distance, puis usent de cordes et de planches pour fondre sur les positions stratégiques.

Cornes (Ext). Quand un minotaure achève une charge en usant de ses cornes, son attaque inflige 2d6 points de dégâts, +1,5 fois son modificateur de Force.

La société des minotaures

Les minotaures pensent que l'honneur et la force sont les aspects les plus importants de la civilisation. Ne pas revenir pas sur sa parole et relever tous les défis, voilà ce qu'est l'honneur. Quant à la force, on en fait la preuve tous les jours, mais également en montrant sa supériorité au combat. Ces concepts sont régulièrement éprouvés dans la grande Arène, où les minotaures combattent pour leur place dans la société et pour défendre leur honneur. Les minotaures sont fidèles à leurs capitaines et à l'empereur, qui doit affronter ceux qui le défient en combat à mort pour asseoir son règne. Les femmes jouent le même rôle que les hommes et doivent également prouver leur valeur.

Les minotaures rêvent de dominer le monde. Chaque individu espère s'élever au sein de la hiérarchie en faisant la démonstration de son honneur et de sa force, mais la nation projette de conquérir toute l'Ansalonie. Les minotaures apprécient les activités de loisir, les arts et nombre de divertissements, mais cela est habituellement en rapport avec leur amour inné des conflits et de l'océan.

La plupart des minotaures vénèrent Sargas (Sargonnas), leur divinité tutélaire, mais certains rebelles du Bien se livrent au culte de Kiri-Jolith dans le plus grand secret.

Personnages minotaures

La classe de prédilection des minotaures est le guerrier. La plupart des chefs minotaures sont des guerriers ou des barbares. Pour plus de détails sur les PJ minotaures, reportez-vous au Chapitre 1.

Les personnages minotaures sont pourvus des traits suivants :

- Bonus racial de +2 aux tests d'Intimidation, Maîtrise des cordes et Natation.
- Possibilité de choisir le pouvoir odorat en qualité de don.

Ombre de feu

Mort-vivant (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG
Dés de vie : 13d12 (84 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 20 (–2 taille, –1 Dex, +9 naturelle, +4 parade), contact 11, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +6/+19
Attaque : griffes (+9 corps à corps, 2d4+5 et 1d6 feu) ; ou rayon d'oubli (+3 contact à distance, 13d6)
Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 2d4+5 et 1d6 feu) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+3 et 1d6 feu) ; ou rayon d'oubli (+3 contact à distance, 13d6)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : aura de feu, création de rejetons, flamme verte, rayon d'oubli
Particularités : aversion à la lumière du soleil, mort-vivant, RD (10/magie et contondant), résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m), vulnérabilités
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +11
Caractéristiques : For 21, Dex 9, Con –, Int 17, Sag 16, Cha 18
Compétences : Art de la magie +14, Concentration +15, Déplacement silencieux +9, Détection +13, Discrétion +9, Escalade +15, Fouille +13, Intimidation +14, Perception auditive +13, Psychologie +13, Saut +15
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du renversement
Environnement : terre ferme ou souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 10
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 14–19 DV (taille TG), 20–39 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : –

Les ombres de feu sont des créatures des Abysses entourées de flammes vertes. Parfois, des prêtres maléfiques les convoquent via *allié suprême d'outre-plan* ou quelque artefact impie.

Les ombres de feu adoptent une forme au choix de leur maître, mais elles mesurent toujours 9 mètres et baignent constamment au sein de flammes vertes. Elles ne parlent pas, communiquant exclusivement par la télépathie et seulement avec leur convocateur.

Combat

Les ombres de feu sont des adversaires destructeurs et ingénieux. Selon la forme qu'ils adoptent, ils attaquent à l'aide de leurs griffes et de leur morsure, ou d'un simple coup. Les attaques figurant dans le profil ci-dessus correspondent à une ombre de feu de forme humanoïde.

Aura de feu (Ext). Quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres de l'ombre de feu doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts de feu causés par les flammes vertes. Les attaques au corps à corps du monstre infligent automatiquement 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires.

Création de rejetons (Sur). Toute créature vivante tuée par le pouvoir de flammes vertes d'une ombre de feu en devient une à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du monstre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs et compétences qu'ils avaient de leur vivant. Ils ont autant de dés de vie que de leur vivant. Au prix d'une action simple, le maître peut décider d'absorber le rejeton, soignant ainsi 2d10 points de dégâts.

Flammes vertes (Sur). Toute créature vivante qui subit les dégâts de feu de l'attaque de corps à corps d'une ombre de feu commence à se transformer en flamme verte. Celle-ci consume lentement la victime et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution par round. Si on applique de l'eau bénite sur le corps de la victime, si on lui lance un sort de



Ombre de feu

soins ou si on l'expose à la lumière du soleil, la flamme verte est étouffée.

Rayon d'oubli **(Mag).** Une fois tous les 1d4 rounds, une ombre de feu peut projeter un rayon invisible qui inflige 13d6 points de dégâts (jet de Vigueur, DD 16, demi-dégâts). Il s'agit d'une attaque de contact à distance. Si une victime se trouve réduite à –10 pv en raison de cette attaque, elle est désintégrée sur-le-champ (voir la description du sort *désintégration*).

Aversion à la lumière du soleil (Ext). Les ombres de feu sont considérablement affaiblies par la lumière naturelle du soleil (mais pas par un sort de *lumière du jour*) et tentent donc de l'éviter. Dans le cas contraire, elles sont victimes d'un sort de *lenteur*. En outre, elles subissent 2d6 points de dégâts par round d'exposition à la lumière du soleil.

Vulnérabilités. Les ombres de feu sont sujettes aux dégâts causés par l'eau bénite. Les armes dotées de la propriété spéciale de destruction leurs infligent des dégâts doublés.

Ombrun

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 intuition), contact 18, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +3/+4
Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+1) ; ou bâton ombrun (+4 corps à corps, 1d8+1/19–20/x2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1) ; ou bâton ombrun (+4 corps à corps, 1d8+1/19–20/x2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : toile spirituelle
Particularités : conscience télépathique, *détection de pensées*, familiarité martiale, perception aveugle (9 m), sensibilité à la lumière, télépathie (18 m), vision dans le noir (18 m), vol plané
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +3
Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 12
Compétences : Acrobaties +5, Déplacement silencieux +12, Détection +7, Discrétion +8, Évasion +6, Perception auditive +8
Dons : Esquive, Vigilance
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, patrouille (2–5) ou clan (40–60 plus 2 combattants ombruns de niveau 3–6 et 1 conseiller de niveau 4–6)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal (50 %)
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +4

Les ombruns constituent une race d'humanoïdes doux et bons vivant dans de petites communautés souterraines. Bien qu'il s'agisse de l'une des plus vieilles races de Krynn, tout le monde les a oubliés et ils cultivent d'ailleurs leur statut de créatures mythiques.

L'ombrun ressemble à un singe élancé doté de longs bras directement reliés aux flancs par une membrane extensible. Sa tête velue est dotée d'un petit nez plat, d'oreilles pointues et de crocs acérés dont deux dépassent de sa lèvre supérieure quand il a la bouche fermée. À l'instar des félins, il a les yeux ambre ou verts. Ses mains et ses pieds sont pourvus de longues griffes. Les ombruns ne portent de vêtements que lors de leurs rares voyages en surface. Leur langage primitif est constitué de couinements et de grondements, mais ils préfèrent communiquer via la télépathie.

La société des ombruns est très structurée. Les femelles donnent naissance jusqu'à quatre petits par portée et toute la communauté s'occupe des jeunes. À dix ans, selon leurs aptitudes et leurs centres d'intérêt, ils sont assignés à la caste des combattant de l'ombre (classe d'homme d'armes) ou à celle des conseillers (classe d'adepte).

En général, les ombruns vivent dans des cavernes et passages souterrains labyrinthiques, protégés par des patrouilles de combattants et des pièges conçus pour capturer les intrus à des fins d'interrogatoire télépathique. Les puits et cheminées offrent de l'eau et de l'air. Ils permettent également d'accéder aux puits ou torrents de lave où sont jetés les ordures. La caverne la plus profonde et la moins accessible de chaque clan est réservée à l'Ancien Révéré. Nulle lueur ne doit souiller l'obscurité surnaturelle qui règne dans cette caverne sacrée.

Combat

Les ombruns font d'excellents combattants nocturnes. Ils se déplacent rapidement et silencieusement pour passer à l'attaque.

Le bâton ombrun

Cette arme exotique perforante est surmontée d'un grand crochet (1d8/19–20/x2). Elle sert à la fois à attaquer et à contenir l'ennemi. Lorsque l'arme s'abat sur un adversaire de taille M ou inférieure, la victime est attrapée par l'extrémité crochue et subit un malus de –2 aux jets d'attaque et un malus de –4 en Dextérité. En outre, elle subit 1d8 points de dégâts par round où elle est prise au piège. Pour lancer un sort, il lui faut alors réussir un test de Concentration (DD 10 + dégâts subis + niveau du sort). Néanmoins, en entreprenant une action complexe, elle peut effectuer un test d'Évasion opposé à la Force de la créature pour se libérer.

Le porteur du bâton peut également user du crochet pour réaliser des attaques de croc-en-jambe. Toutefois, s'il subit lui-même un croc-en-jambe, il a le droit de lâcher l'arme pour annuler l'effet.

Enfin, le porteur d'une telle arme bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque opposé quand il tente de désarmer un adversaire (ainsi qu'au jet visant à ne pas être désarmé s'il rate sa tentative).

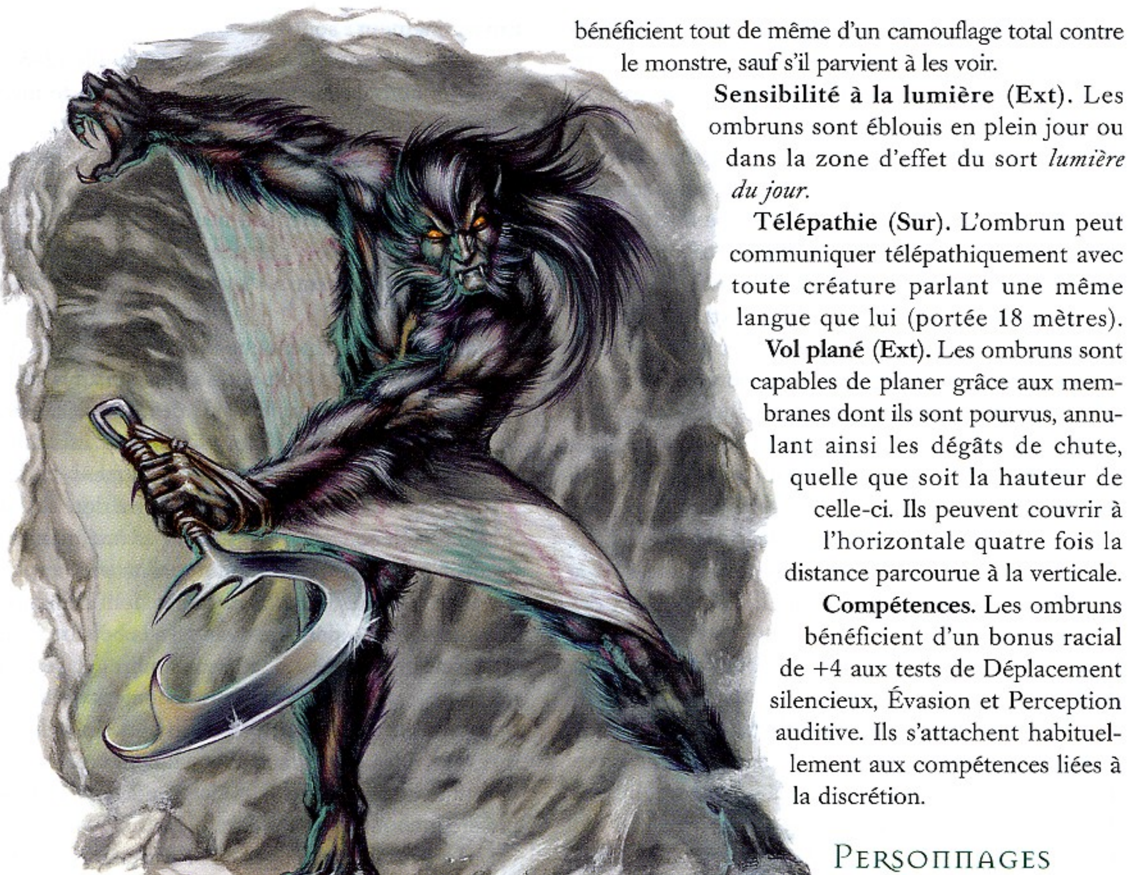
bénéficient tout de même d'un camouflage total contre le monstre, sauf s'il parvient à les voir.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les ombruns sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

Télépathie (Sur). L'ombrun peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant une même langue que lui (portée 18 mètres).

Vol plané (Ext). Les ombruns sont capables de planer grâce aux membranes dont ils sont pourvus, annulant ainsi les dégâts de chute, quelle que soit la hauteur de celle-ci. Ils peuvent couvrir à l'horizontale quatre fois la distance parcourue à la verticale.

Compétences. Les ombruns bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Évasion et Perception auditive. Ils s'attachent habituellement aux compétences liées à la discrétion.



Ombrun

Toile spirituelle (Sur). Ce rituel est la principale défense des ombruns, qui y ont recours avant de s'aventurer dans des situations dangereuses. L'exécution du rituel prend 1 heure. Tous les combattants se prennent par les mains de manière à former un cercle et psalmodier à l'unisson pour lier leurs esprits.

Une fois le rituel terminé, les participants partagent une conscience collective qui leur permet de se déplacer, de combattre et de se défendre comme un seul homme, ce qui leur confère un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque, tests d'initiative et jets de sauvegarde.

Un personnage d'une autre race qui participe au rituel bénéficie de ses effets s'il réussit un test de Concentration (DD 20).

Conscience télépathique (Sur). L'ombrun est conscient de la présence des créatures situées dans un rayon de 18 mètres, ce qui lui confère un bonus d'intuition de +6 à la CA contre celles-ci.

Détection de pensées (Sur). L'ombrun dispose en permanence d'un pouvoir similaire à détection de pensées (niveau 9 de lanceur de sorts, Volonté, DD 13, annule). Il peut réprimer ou réactiver ce pouvoir au prix d'une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Familiarité martiale (Sur). Les ombruns traitent leurs bâtons (voir l'encadré page 229) comme des armes de guerre, et non comme des armes exotiques.

Perception aveugle (Ext). L'ombrun localise les créatures distantes de 9 mètres ou moins. Les adversaires

Personnages ombruns

La classe de prédilection des ombruns est celle de guerrier. La plupart des PNJ de cette race sont des hommes d'armes ou des adeptes (conseillers). Les adeptes tirent leur magie de l'Ancien Révéré. Les quelques prêtres ombruns vénèrent généralement Majere.

L'Ancien Révéré

Manifestation de la toile spirituelle des ombruns, l'Ancien Révéré est une entité désincarnée qui prodigue conseils, soins et soutien aux communautés ombrunes. Il vit toujours dans une caverne sacrée située au plus profond de la communauté. Son sanctuaire est protégé par des combattants, mais il compte également sur sa puissante énergie psychique.

L'Ancien Révéré n'a pas de profil physique ni de compétences, mais il est pourvu de valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme égales à 25. Il peut utiliser les sorts suivants à volonté (niveau 14 de lanceur de sorts) : *détection de pensées*, *mur de force*, *mythes et légendes*, *soins importants* et *téléportation suprême* (autres créatures uniquement).

Rejeton draconique

Les rejetons draconiques (plus simplement appelés « rejetons ») sont les créations difformes des seigneurs dragons qui régnèrent sur l'Ansalonie pendant les années qui suivirent la guerre du Chaos. Créés via un processus infâme qui transforme les humanoïdes en créatures draconiques, ces êtres reptiliens deviennent de loyaux serviteurs du seigneur

dragon qui les crée, même s'il arrive que certains s'émancipent.

On désigne les rejetons draconiques selon leur couleur, qui correspond à celle de leur seigneur dragon. Par exemple, quand un seigneur dragon rouge crée une telle créature, il s'agit d'un rejeton draconique rouge. Souvent, ils présentent des similitudes avec le seigneur dragon qui les a créés (comme une crête sur le front pour un vert, ou une corne au bout du museau pour un bleu). Tous sont pourvus d'ailes, de griffes, d'écailles et d'une queue. Lorsque des humains et des demi-elfes sont victimes de ce processus, ils conservent grossièrement leur forme corporelle et diffèrent des autres draconiens en ce sens qu'on fait tout de suite la différence entre les genres.

Création d'un rejeton draconique

L'archétype « rejeton draconique » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux tangible de taille P, M ou G (appelé ci-après « créature de base »). Le rejeton draconique conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement humanoïde monstrueux. Il acquiert également le sous-type de son créateur. (Par exemple, un rejeton draconique noir obtient le sous-type eau.) La taille ne change pas.

Classe d'armure. Le rejeton draconique possède une armure naturelle de +7, sauf si celle de la créature de base est plus élevée.

Vitesse de déplacement. Le rejeton draconique vole à deux fois sa vitesse de base au sol (manœuvrabilité moyenne), sauf si celle de la créature de base est plus élevée.

Attaques. Le rejeton draconique peut utiliser les mêmes armes que la créature de base ou recourir à ses armes naturelles.

Morsure. L'attaque de morsure exploite le bonus d'attaque au corps à corps de la créature de base. Les dégâts s'appuient sur la taille du monstre (voir ci-dessous). On y ajoute le modificateur de Force.

Griffes. Les deux attaques de griffes exploitent le bonus d'attaque au corps à corps de la créature de base –5. Les dégâts s'appuient sur la taille du monstre (voir ci-dessous). On y ajoute la moitié du modificateur de Force (arrondir à l'entier inférieur).

Taille	Dégâts (morsure et griffes)
P	1d3
M	1d4
G	1d6

Attaques spéciales. Le rejeton draconique conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes.

Souffle (Sur). Le rejeton draconique gagne un souffle basé sur l'espèce de son créateur, utilisable 1 fois tous les 2d4 rounds. Le DD de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV du rejeton + son modificateur de Constitution.

Espèce	Souffle	Dégâts du souffle	Dégâts des spasmes d'agonie
Dragon blanc	Cône de froid**	2d6	1d6 froid (Réf, 1/2)
Dragon bleu	Ligne d'électricité*	4d8	2d8 électricité (Réf, 1/2)
Dragon noir	Ligne d'acide*	4d4	2d4 acide (Réf, 1/2)
Dragon rouge	Cône de feu**	4d10	2d10 feu (Réf, 1/2)
Dragon vert	Cône de gaz**	4d6	2d6 acide (Vig, 1/2)

* Une ligne fait toujours 60 cm de haut, 60 cm de large et 18 m de long.

** Un cône fait toujours 9 m de long.

Sorts (Sur). Un rejeton lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 1. Si la créature possède des niveaux d'ensorceleur, le niveau d'ensorceleur du monstre bénéficie d'un bonus de +1.

Spasmes d'agonie (Sur). Tous les rejetons draconiques possèdent ce pouvoir. L'effet dépend de l'espèce du rejeton (voir la table ci-dessus). Les spasmes d'agonie affectent les créatures situées dans un rayon de 3 mètres. Le DD de sauvegarde visant à éviter leurs effets est égal à celui de leur souffle.

Particularités. Le rejeton draconique conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter la vision dans le noir sur 9 mètres et la vision nocturne.

Caractéristiques. Ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base :

Blanc. Dex +2, Con +2.

Bleu. For +6, Con +4, Sag +2, Cha +4.

Noir. For +2, Con +2, Cha +2.

Rouge. For +8, Dex +2, Con +6, Int +2, Sag +2, Cha +4.

Vert. For +2, Con +2, Cha +2.

Dons. Comme la créature de base. Les rejetons ont également accès aux dons draconiques.

Environnement. Comme le créateur.

Organisation sociale. Escouade (2–5) ou tribu (10–20).

Facteur de puissance. Blanc : FP de la créature de base +1 ; rouge : FP de la créature de base +3 ; autres : FP de la créature de base +2.

Alignement. Comme le créateur.

Ajustement de niveau. +1 (blanc), +2 (noir ou vert), +3 (bleu), +4 (rouge).

Exemple de rejeton draconique

Gargash. Homme, Barb 2 rejeton draconique rouge ; FP 5 ; humanoïde monstrueux (feu, humain altéré) ; DV 2d12+8 ; pv 30 ; Init +3 ; VD 12 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 20 (contact 13, pris au dépourvu 17) ; Att grande hache de maître (+10 corps à corps, 1d12+9/x3) ou morsure (+8 corps à corps, 1d4+6) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+3) ; AS rage de berserker (1 fois/jour), sorts, souffle, spasmes d'agonie ; Part esquive instinctive, vision dans le noir (9 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +2 ; For 23, Dex 16, Con 19, Int 12, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons. Escalade +11, Intimidation +6, Perception auditive +7, Saut +11, Survie +7 ; Arme de prédilection (grande hache), Robustesse.

Souffle (Sur). Gargash peut souffler un cône de feu de 9 mètres de long, 1 fois tous les 2d4 rounds (action simple). Les dégâts infligés s'élèvent à 4d10 points de feu (jet de Réflexes, DD 14, demi-dégâts).

Spasmes d'agonie (Sur). Si on tue Gargash, il explose et inflige 2d10 points de dégâts de feu aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes, DD 14, demi-dégâts).

Créature du feu (Ext). Immunisé contre le feu, mais vulnérable au froid, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Possessions. Grande hache de maître.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 – *hébétement, illumination, manipulation à distance, ouverture/fermeture* ; 1er – *armure de mage, projectile magique.*

Tarmak

Humanoïde (humain) de taille M
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+5 peintures de guerre), contact 10, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20/x2)
Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20/x2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : –
Particularités : guérison accélérée (5)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +0
Caractéristiques : For 12, Dex 11, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 8
Compétences : Intimidation +3, Saut +5
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative
Environnement : terre ferme
Organisation sociale : escouade (2–12 hommes d'armes et 1 chef) ou compagnie (20–100 et 2–8 chefs)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +0

Originaire d'un continent inexploré situé loin à l'est, les tarmak, ou « brutes » comme les appellent les Ansaloniens, constituent un peuple étrange et sauvage qui apparut pour la première fois parmi les armées d'Ariakan pendant l'Été du Chaos, lorsque les chevaliers noirs entamèrent leur conquête du continent assiégé.

Mesurant plus de 2,10 mètres, puissamment musclés, pourvus de longs cheveux et d'oreilles pointues, ces guerriers sont d'origine humaine, mais leur évolution a fait qu'il s'agit aujourd'hui d'une espèce à part. On ne connaît pas grand-chose de leur culture. Leur langue est gutturale mais néanmoins complexe, à l'oral comme à l'écrit. Seuls Ariakan et une poignée de ses officiers de haut rang semblaient capables de maîtriser leur langue sans avoir recours à la magie.

Les tarmak ne produisent apparemment pas de lanceurs de sorts. Du moins, aucun n'a jamais figuré parmi leurs rangs au cours d'un affrontement.

La plupart des tarmak croisés loin de chez eux sont des hommes d'armes. D'ailleurs, le profil qui apparaît ci-dessus correspond à un homme d'armes de niveau 1. Souvent, les chefs sont des barbares.

Combat

Les tarmak sont des combattants hors pair qui combattent avec sauvagerie et discipline. Ils combattent sans armure (et généralement sans vêtements) car ils recouvrent leur corps de peinture bleue d'origine alchimique.

Guérison accélérée. Leurs peintures de guerre confèrent aux tarmak le pouvoir guérison accélérée (5). Lorsque la peinture a soigné 20 points de dégâts, elle perd toute efficacité et ne confère plus ni la guérison accélérée ni le bonus d'armure naturelle figurant dans le profil ci-dessus.

Compétences. Les tarmak bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Artisanat (alchimie) visant à concevoir leur peinture de guerre (voir l'encadré ci-dessous).

Thanoi (homme-morse)

Humanoïde monstrueux (froid) de taille M
Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 12 m
Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +3/+6
Attaque : massue (+7 corps à corps, 1d10+3/x2) ; ou défense (+6 corps à corps, 2d4+3) ; ou épieu (+4 distance, 1d6+3/x2)
Attaque à outrance : massue (+7 corps à corps, 1d10+3/x2) et défense (+1 corps à corps, 2d4+1) ; ou défense (+6 corps à corps, 2d4+3) ; ou épieu (+4 distance, 1d6+3/x2)

Peintures de guerre des tarmak

Les tarmak produisent une peinture corporelle bleue à partir d'un mélange de fruits, de sève et de feuilles écrasées, tous issus de plantes qui poussent sur leur île. Appliquée sur le corps, cette peinture de guerre confère un bonus d'armure naturelle de +5 et le pouvoir de guérison accélérée (5). Quand la peinture a soigné un total de 20 points de dégâts, elle perd son efficacité et ne confère plus ni l'armure naturelle ni la guérison accélérée.

Les secrets de création de cette peinture de guerre ne sont connus que des tarmak, qui gardent jalousement cette formule sacrée. En termes de jeu, considérez qu'elle a un prix de vente de 500 pac et qu'il faut réussir un test d'Artisanat (alchimie) (DD 25) pour la produire.

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : –
Particularités : créature du froid, respiration aquatique avancée
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 7, Cha 9
Compétences : Équilibre +3, Escalade +7, Natation +11
Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse
Environnement : terres froides
Organisation sociale : solitaire, bande (2–4) ou groupe (11–20 plus 150 % de non-combattants, 2 sergents de niveau 2, 1 chef de niveau 2–5 et 1–2 ours polaires dressés)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

Les thanoi sont des créatures sauvages originaires du glacier du Mur des Glaces. Ils ont une silhouette vaguement humanoïde mais la tête, les défenses et la force d'un morse.

Quand il se redresse, le thanoi mesure jusqu'à 2,40 mètres, mais il se déplace généralement voûté et les genoux pliés, une posture peu pratique, mais qui lui permet de négocier le terrain souvent traître de sa région. Les femelles sont beaucoup plus petites que les mâles puisqu'elles ne font que 1,80 mètre. Les défenses des membres des deux sexes atteignent 60 centimètres et sont secondées par deux rangées de dents suffisamment solides pour broyer os et carapaces. Les thanoi sont pourvus de pieds griffus, manifestement redoutables, mais qui leur servent simplement à faciliter leurs déplacements. Leurs grandes mains griffues sont trop maladroites pour manipuler quoi que ce soit, à l'exception d'armes simples de grande taille.

Les hommes-morses sont pourvus d'une peau épaisse et d'une bonne couche de graisse parfaitement adaptées à leur environnement. Les vêtements ne leur servent pas à grand-chose. Certains s'équipent d'une ceinture qui leur permet de transporter outils et armes, mais rien de plus.

Le régime du thanoi est principalement constitué de poisson pêché dans les lacs du glacier. Cependant, ce monstre est un carnivore vorace capable d'engloutir tout ce qui lui passe sous la main.

Combat

Les thanoi s'en prennent à tout ce qu'ils considèrent comme un ennemi ou de la nourriture. Ils haïssent tout particulièrement les lanceurs de sorts qu'ils attaquent avec rage dans l'espoir de les massacrer avant qu'ils ne puissent user de leur magie délétère.

Créature du froid (Ext). Le thanoi est immunisé contre le froid. Par contre, il est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'il subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Respiration aquatique avancée (Ext). Les thanoi sont d'excellents nageurs et sont capables de retenir leur souffle pendant 30 minutes avant de devoir effectuer des tests de Constitution.

Compétences. Les thanoi bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre visant à ne pas glisser sur la glace.



La société des thanoi

Les hommes-morses vivent dans les régions froides, sur la banquise et les glaciers. Leurs tribus sont nomades et changent constamment de terrain de chasse et de pêche. En fait, leur vie entière tourne autour de la consommation de nourriture.

Les thanoi sont en guerre avec les nomades des Glaces depuis des siècles. Ils ne courent pas après les trésors mais se servent de pièces et de gemmes pour appâter le poisson. Ils élèvent et dressent des ours polaires, les utilisant en guise de pisteurs, de montures et de bêtes de somme.

Personnages thanoi

La classe de prédilection des thanoi est le barbare. La plupart des chefs thanoi sont des guerriers ou des barbares. Une caste de femelles, très peu répandues, abrite les « kagogs » ou « femmes médecine » (prêtresses de Sargonnas ou mystiques).

Thanoi

Chapitre Huit

Dans la maison incendiée
d'un pays en déroute,
vous verrez s'élever
l'ombre des ailés,
masquant l'astre solaire
et obscurcissant la lune ;
alors le ciel rougeâtre s'épanouira
dans le feu et la confusion.

Vous ne pourrez anticiper
le vol et les ténèbres,
la première incandescence
de vos villages ;
Ô vous ne pourrez avoir deviné
ce feu, ce qu'il adviendra,
au souffle de l'année à venir
alors qu'il passera
au-dessus et à travers vous,
n'apportant aucune promesse,
si ce n'est de destruction et de désolation.

N'allez pas raconter à vos enfants
que vous compreniez
les explosions d'air et de lumière,
l'invraisemblable fournaise
après que les ailes furent passées,
le vent rouge explosant
comme la flamme
dans du bois trop sec.
Qu'ils ne se souviennent pas de nous,
car lorsque nous reviendrons
ils paieront le prix exigé,
en cuivre et en diamant,
et au-dessus de votre contrée
les ronces se répandront
après votre disparition
comme le passé et l'avenir
se rejoindront en une unique flamme.

– Michael Williams,
Les Sept Hymnes du Dragon : Approches

Puissent les dragons voler à jamais dans vos songes !

– Margaret Weis
et Tracy Hickman,
Dragons d'une nuit d'été

Issus du monde et de ses forces élémentaires, les dragons sont les véritables enfants de Krynn. Contrairement à ceux des autres mondes, qui sont généralement des êtres solitaires vivant loin des hommes et ne s'intéressant guère aux événements qui agitent l'univers, les dragons de Krynn entretiennent nombre de liens avec les hommes, pour le meilleur comme pour le pire selon leur nature.

Dragons chromatiques

Au fil des cinq âges, les dragons chromatiques ont défendu la cause de Takhisis, la Reine des Ténèbres. Organisés sous son autorité, les dragons collaborèrent, souvent avec des dieux et des humanoïdes disposés envers leur cause, pour organiser le retour de leur Reine dans le monde. Menés par Paladine, les dragons métalliques œuvrèrent aux côtés de l'homme et des dieux du Bien pour parer au retour de Takhisis et à tout bouleversement de l'équilibre.

Ainsi, les aventuriers de Krynn ont de grandes chances de croiser la route de dragons, où qu'ils se trouvent. Selon la nature de la rencontre, le dragon se montrera serviable ou menaçant, distant ou amical, déterminé à secourir ou à tuer. Pour plus de détails sur les dragons, reportez-vous au *Manuel des Monstres*. Les informations qui figurent ci-dessous donnent un aperçu des divers types de dragon de Krynn et des différences qui les séparent des dragons habituels.

Dragons blancs

Aussi froids et cruels que les climats sous lesquels ils vivent, les dragons blancs sont les plus rares et les plus solitaires des dragons chromatiques.



Dragon blanc

Considérés comme des lourdauds et des imbéciles par les autres dragons, ils ne s'intéressent guère aux affaires du monde. Ils n'aiment pas s'entourer d'autres créatures vivantes, y compris d'autres dragons, et leur utilité est donc limitée dans le cadre d'une campagne militaire. Durant la guerre de la Lance, les dragons blancs agirent en qualité d'éclaireurs et reçurent l'ordre de protéger la région du Mur des Glaces contre toute attaque, mais leurs responsabilités se limitèrent à cela.

Dragon bleu

Les dragons blancs parlent le langage secret des dragons. Certains spécimens parlent également une langue humanoïde ou deux, au mieux grossièrement.

Ces monstres vivent dans des cavernes de glace sous les climats les plus froids (comme le Mur des Glaces du sud de l'Ansalonie). Ils détestent la chaleur et la lumière du soleil, faisant de leur mieux pour les éviter. Seul un pénible concours de circonstances poussera ces monstres à quitter leur région glaciale, et ils ne s'en éloigneront pas bien longtemps. Un dragon blanc exposé au soleil et à des températures chaudes durant un laps de temps élevé a toutes les chances de dépérir et de mourir.

Les dragons blancs sont paresseux de nature et préfèrent dépenser le moins d'énergie possible quand ils chassent. Ils aiment tendre des embuscades dans l'espoir de prendre leurs victimes par surprise. Lorsqu'un combat tourne en leur défaveur, ils battent en retraite jusqu'à leur repaire pour panser leurs plaies et ressasser leurs erreurs.

En raison de leur faible intelligence, ils ne font guère de bons lanceurs de sorts. Cependant, ils apprécient la magie et il est possible de les persuader de servir un magicien capable de vivre sous un climat rigoureux.

Dragons bleus

Plus sociables et extravertis que les autres dragons chromatiques, les dragons bleus fonctionnent bien conjointement avec les humains et leurs congénères. Ce monstre est donc parfaitement adapté au combat aérien, qu'il soit pourvu d'un cavalier ou membre d'une unité d'autres dragons bleus.

Les dragons bleus servent fièrement la cause des Ténèbres et ont toujours éprouvé un profond respect à l'égard de Takhisis. Un dragon bleu ne servira un humanoïde que si celui-ci en est digne.

Intrépides, les dragons bleus exigent un grand courage de la part de leur chef et refuseront de le suivre s'il fait montre de lâcheté. Ils ne tolèrent pas les cavaliers couards ou incompétents, ces individus disparaissant inexplicablement lors des batailles où ils font preuve de faiblesse.

À l'inverse, un dragon bleu qui éprouve de l'admiration pour son cavalier sera particulièrement loyal. D'ailleurs, si celui-ci est tué, il est probable que le monstre le pleurera.

Les dragons bleus sont également loyaux envers leur compagne, les couples vivant et combattant habituellement ensemble. Malheur à celui qui tue la compagne ou le compagnon d'un dragon bleu, car le survivant ne trouvera le repos que lorsqu'il aura terrassé le meurtrier.

Les dragons bleus préfèrent les régions désertiques, mais ils s'adaptent à presque toutes les conditions et consentent même à vivre dans des « écuries » aux côtés d'autres représentants de leur espèce. Ils apprécient l'organisation, la discipline et la vie militaire.

Les dragons bleus parlent le langage secret des dragons ainsi que des langues humanoïdes, apprenant plus particulièrement celle de leurs officiers ou de leur cavalier. Ce sont de bons lanceurs de sorts. Généralement, leur magie est orientée vers le combat.

Impitoyables et cruels lorsqu'il se battent, les dragons bleus ne font pas de quartier et ne s'attendent pas à ce qu'on les épargne en cas de défaite. Il est rare qu'ils battent en retraite, même s'ils sont manifestement dépassés par leurs adversaires, sauf si l'ordre émane d'un supérieur qu'ils respectent.

Dragons noirs

Maléfiques et ingénieux, les dragons noirs sont les plus égoïstes des dragons chromatiques. Ils ne s'intéressent qu'à leurs machinations et autres intrigues. Ils servaient Takhisis par peur et par haine, pas parce qu'ils partageaient sa cause. D'ailleurs, elle ne leur fit jamais vraiment confiance.

Les dragons noirs détestent et méprisent les hommes. Ils n'œuvrent donc pas aux côtés des humains ni même des autres races de Krynn. Ceux qui, à contrecœur, acceptèrent de travailler avec les seigneurs draconiens lors du Quatrième Âge furent chargés de missions qui ne les mettaient en contact avec personne (protection d'artefacts, rôle d'informateur, etc.).

Comme ils détestent la lumière, les dragons noirs préfèrent vivre dans des marécages, des ruines souterraines ou des cavernes sombres et humides. Ils usent de *corruption de l'eau* pour se créer un marais quand ils n'en trouvent pas à leur goût.

Doués de parole, les dragons noirs connaissent bien évidemment la langue secrète de leur race. Comme ils haïssent toutes les créatures, même les leurs, ils se méfient de tout le monde (y compris de leur compagne ou compagnon). Convaincus d'être les victimes permanentes de complots, les dragons noirs apprennent d'autres langues, ne serait-ce que pour fouiner ou écouter aux portes.

Les dragons noirs sont de bons lanceurs de sorts, leur pouvoir préféré étant *ténèbres*. Un tel monstre qui passe à l'attaque lance presque systématiquement ce sort en premier, histoire de terrifier et de troubler ses ennemis. Lâche comme pas deux, le dragon noir évite généralement tout affrontement avec des adversaires de sa force et a recours à tous les moyens possibles (duperie, ruse et trahison) pour l'emporter.

Si les chances sont contre lui, le monstre fuit le combat, plongeant dans les eaux obscures de son marais ou se glissant dans l'obscurité de son antre jusqu'à ce que le danger passe. Cependant, un dragon noir n'oublie jamais une telle humiliation et son adversaire a alors tout intérêt à se méfier des représailles.

Dragon noir

LARS

Dragons rouges

Les dragons rouges sont les plus grands et les plus craints des dragons chromatiques. Bien qu'ils méprisent les humanoïdes, il leur arrive de s'allier avec ceux qui partagent leurs buts et ambitions, ce qui inclut la soif de pouvoir. Ils vénéraient la Reine Takhisis et faisaient de leur mieux pour la servir. Elle les tenait en grande estime et les associait souvent à ses humanoïdes préférés, les invitant à collaborer afin de faire progresser sa noire cause.

Les dragons rouges sont particulièrement intelligents. Ils saisissent parfaitement les tenants et aboutissants de la tactique et de la stratégie. En outre, ils couplent leur sens du combat à une puissance et à une cruauté impressionnantes. Ils sont capables de réduire des villes entières en cendres et n'hésitent pas à le faire quand cela sert leurs desseins.

Ils aiment également les richesses, convoitant les trésors non pas pour leur valeur financière, mais tel un symbole du contrôle qu'ils exercent sur des populations entières. Un dragon rouge qui ne ressent pas le besoin urgent de raser une ville contraindra certainement les habitants de celle-ci à lui payer un tribut. Fort talentueux en matière de magie, cette créature peut également user de sorts pour charmer ses victimes et les obliger à se plier à ses souhaits.

Les dragons rouges parlent le langage secret des dragons, mais également toutes les principales langues d'Ansalonie.


Dragon rouge

Face à un ennemi supérieur, ce monstre adopte habituellement une retraite stratégique. Du reste, il entame toujours le combat avec plusieurs tactiques de fuite en tête. Il est rare qu'une telle créature soit surprise ou prise au dépourvu.

Les dragons rouges vivent dans les régions montagneuses, se dissimulant dans des cavernes. Bien qu'il s'agisse de créatures solitaires, ils se réunissent parfois pour réaliser un objectif commun, comme lors de la guerre de la Lance, lorsqu'ils conclurent une alliance avec les seigneurs draconiens pour ramener la Reine Takhisis dans le monde.

De tous les dragons chromatiques, ce sont ceux qui connaissent le mieux les humanoïdes et plus particulièrement les humains. D'ailleurs, il leur arrive souvent de prendre une forme humanoïde. Bien évidemment, ils exploitent ces connaissances pour manipuler les humanoïdes auxquels ils ont affaire.

Dragons verts

Retors et subtils, les dragons verts sont craints (même des leurs) en raison de leur tempérament vicieux et de leur cruauté. Comme ils se croient supérieurs à toutes les autres créatures de Krynn, il est rare qu'ils reçoivent des ordres d'humanoïdes, ne le faisant que s'ils sont convaincus de la valeur de celui qui les leur donne.

Arrogant au possible, le dragon vert ne voit néanmoins aucune raison de risquer sa précieuse carcasse au combat, préférant user de ses exceptionnels talents magiques pour enchevêtrer les imprudents. Ces monstres sont de grands adorateurs de la torture, à la fois physique et psychologique, et ont souvent recours à des moyens particulièrement créatifs pour tourmenter leurs victimes.

Les dragons verts parlent le langage secret des dragons. Certains daignent apprendre une langue humanoïde, du moins s'ils ont une bonne raison de le faire.

Ils préfèrent bien évidemment capturer leurs victimes vivantes afin de leur infliger de terribles tortures. Ils vivent dans les régions forestières et entrent donc souvent en conflit avec les elfes qu'ils détestent tout particulièrement.

Dragon vert

Les dragons verts acceptent de vivre non loin d'autres représentants de leur espèce, mais ils n'aiment guère traîner dans les parages d'autres types de dragon. Ils croient être les chouchous de la Reine des Ténèbres, mais on ne peut pas dire qu'ils la respectent véritablement. En effet, ils sont à plat ventre devant elle et la vilipendent dès qu'elle a le dos tourné.

Quand un combat tourne en leur défaveur, les dragons verts n'hésitent pas à battre en retraite. Ils ont une trop haute opinion d'eux-mêmes pour prendre le risque de priver le monde leur présence.

Dragons métalliques

Œuvrant aux côtés des dieux du Bien pour maintenir l'équilibre et empêcher les Ténèbres de régner sur le monde, les dragons métalliques éprouvent un intérêt bienveillant à l'égard de Krynn et des humanoïdes qui y vivent. Toutefois, cet intérêt a parfois des conséquences tragiques.

Lorsque Huma repoussa Takhisis et ses sbires dans les Abysses, Paladine ordonna aux dragons métalliques de partir afin de préserver l'équilibre. Les dragons du Bien sombrèrent donc dans une sorte de torpeur au cours de laquelle ils firent de nouveau partie intégrante du monde. Quand Takhisis orchestra son retour, elle ordonna à ses dragons chromatiques de fondre sur les îles Draconiques pour y voler les œufs des dragons bons. Les dragons métalliques s'éveillèrent durant l'Âge des Ténèbres et réalisèrent que leurs enfants avaient disparu. Takhisis leur promit alors qu'il ne leur serait fait aucun mal s'ils ne se mêlaient pas de la guerre à venir. Ils n'eurent d'autre choix que d'accepter et prêtèrent donc à contrecœur le Vœu de Neutralité.

Cependant, certains ne purent se contenter de rester à ne rien faire et regarder les forces du Mal s'emparer du monde. Parmi eux, un dragon d'argent du nom de Silvara enfreint le Vœu en rappelant au monde l'existence des fabuleuses *lancedragons*. Les dragons métalliques réalisèrent alors que le Vœu n'avait jamais eu de valeur aux yeux de Takhisis car elle avait perverti leurs œufs grâce à une forme de magie maléfique. En effet, leurs enfants avaient été transformés en draconiens.

Une fois la perfidie de la Reine des Ténèbres éventée, les dragons métalliques entrèrent en guerre, déterminés à venger leurs enfants à jamais perdus.

Dragons d'airain

Sociables et extravertis, les dragons d'airain ont un défaut majeur : ils adorent s'entendre parler. Rien ne leur plaît davantage que de passer leurs journées à jacasser avec les créatures qu'ils prennent au piège ou qu'ils obligent à écouter. Ce monstre préférerait presque bavarder plutôt que de manger.

Les dragons d'airain vivent sous les climats arides et ensoleillés, dans des cavernes d'altitude depuis lesquelles ils repèrent facilement les voyageurs. Lorsqu'une telle créature aperçoit un groupe d'individus, elle leur fond dessus depuis les cieux et engage la conversation, qu'il s'agisse d'amis ou d'ennemis.

Un dragon d'airain ira même jusqu'à renoncer à une attaque pour engager la conversation, ne livrant bataille que si ses protagonistes ne s'intéressent pas à ce qu'il dit. Quand bien même, le dragon se permettra peut-être d'user de son souffle de sommeil pour immobiliser ses victimes avant de les réveiller et de reprendre la conversation où elle s'était arrêtée. Les couples ne vivent pas ensemble de manière à avoir des choses à se dire quand ils se croisent.

Les dragons d'airain vivent dans le même milieu naturel que les dragons bleus et il s'agit donc d'ennemis mortels. Du reste, il s'agit des seules créatures de Krynn avec lesquelles les dragons d'airain n'aiment pas bavarder.



Dragon d'airain

Les dragons d'airain connaissent le langage secret des dragons et parlent couramment la plupart des langues humanoïdes. Ils sont toujours enclins à apprendre de nouvelle formes de langage et récompensent souvent ceux qui les leur enseignent. Ils ont le plus grand mal à entendre et à obéir aux ordres, et il leur est difficile de cesser de jacasser pour vénérer quelque divinité que ce soit.

Dragons d'argent

Dragons les plus aimés de Krynn, les dragons d'argent sont également les plus aisément abordables. Ils sont capables de prendre la forme de n'importe quel humanoïde et aiment plus particulièrement se transformer en elfe ou en humain. Certains préfèrent même la forme des humanoïdes à la leur et la conservent parfois très longtemps. D'autres tombent même amoureux d'humanoïdes.

Les dragons d'argent sont toujours prompts à aider tous ceux qui sont dans le besoin ou qui désirent combattre le Mal. Ils œuvrent à merveille conjointement avec un cavalier, mais également avec les leurs, ce qui en fait de parfaits combattants aériens. La tactique préférée de cette créature est de se dissimuler parmi les nuages, puis de plonger sur ses ennemis qui ne se doutent de rien, les attaquant depuis le ciel et l'arrière. Les dragons d'argent ne sont pas agressifs, mais ils savent se battre quand le besoin s'en fait sentir et ils font preuve d'une grande efficacité dans ce domaine.

Ils aiment élire domicile dans les montagnes, ce qui les oppose souvent aux dragons rouges. Ils s'en prennent rarement à ces géants en combat singulier, préférant faire équipe avec d'autres spécimens de leur espèce et des alliés humanoïdes pour attaquer ces ennemis.

Dragon d'argent

Les chevaliers solamniques accordent une grande valeur aux dragons d'argent, sentiment parfaitement réciproque. L'histoire du noble chevalier Huma et du dragon d'argent qui l'aimait tant est désormais légendaire.

Les dragons d'argent parlent le langage secret des dragons ainsi que la langue de certains humanoïdes, plus particulièrement des Solamniques et des elfes.

Dragons de bronze

Les dragons de bronze jouent un rôle actif dans les affaires de l'humanité et se déguisent souvent pour s'intégrer aux sociétés humanoïdes, même s'il leur faut pour cela prendre la forme d'animaux de compagnie.

Les dragons de bronze aiment toutes les espèces animales et se démènent pour ne pas blesser ou tuer les créatures vivantes. Se considérant comme les protecteurs de la

Dragon de bronze

vie animale, ils éprouvent de l'aversion envers les chasseurs, les trappeurs et les braconniers, et il leur arrive même de semer la panique parmi le bétail pour lui éviter l'abattoir.

Les dragons de bronze vivent non loin de vastes corps d'eau ou océans, où ils disposent d'une bonne réserve de plantes aquatiques et de poisson, qui constituent leur régime. Ils apprécient tout particulièrement la chair de requin.

Bien que cela puisse paraître contradictoire avec ce qui vient d'être dit, les dragons de bronze sont fascinés par la guerre. Ils jouent souvent un rôle actif dans le cadre d'actions militaires, se mettant du côté de la cause qu'ils pensent juste et bonne. Leurs sens de la tactique et de la stratégie s'affinent au fil d'années d'observation et d'étude des batailles. Ainsi, il leur arrive souvent de prodiguer leurs conseils aux officiers à titre gracieux. Ceux-ci leur en sont généralement reconnaissants.

Les dragons de bronze obéissent aux ordres qu'on leur donne, mais ils n'hésitent pas à faire part de leur mécontentement s'ils les croient déplacés. Ce sont des créatures courageuses qui ne battent en retraite que si cela a un intérêt stratégique ou si un supérieur qu'ils respectent leur en donne l'ordre.

Dragon de cuivre

Les dragons de bronze parlent le langage secret des dragons et connaissent également toutes sortes de jargons employés par les militaires et les mercenaires, ainsi que les langues des principales races de Krynn. En outre, ils parlent fréquemment avec les animaux.

Enfin, ces créatures s'entendent à merveille avec leur cavalier et jouèrent un rôle actif durant toutes les guerres Draconiques.

Dragons de cuivre

Bien qu'ils soient de nature bonne et grands amateurs de plaisanteries, les dragons de cuivre ont la fâcheuse tendance de convoiter toutes sortes de richesses. Ainsi, lorsqu'on leur demande de l'aide, leur première réaction prend généralement la forme d'une question : « Qu'ai-je à y gagner ? ».

Ces créatures vivent dans les cavernes de régions montagneuses, prenant souvent la peine de bâtir des dédales élaborés pour cacher leur trésor. Malheureusement, le choix d'un tel habitat les met souvent en conflit direct avec les dragons rouges. Toutefois, les dragons de cuivre sont rusés et savent pertinemment qu'il serait insensé d'affronter un tel adversaire en combat singulier, aussi usent-ils de moyens plus sournois pour se débarrasser de tels monstres.

Amateurs de plaisanteries et de farces, les dragons de cuivre prennent un malin plaisir à se jouer des voyageurs via quelque blague ou à les divertir en usant de calembours et autres jeux de mots absurdes. Par contre, ils s'offusquent rapidement si leur public ne rit pas à gorge déployée ou ne les récompense pas via trésors ou argent.

Les dragons de cuivre parlent le langage secret des dragons et tout un ensemble de langues humanoïdes. Les plus vieux connaissent habituellement tous les chants grivois, blagues et histoires à se tordre de rire d'Ansalonie. D'ailleurs, il leur arrive même d'épargner ogres et minotaures qui leur font le récit de plaisanteries nouvelles et amusantes.

Ces êtres sont passés maîtres dans l'art de la raillerie, parvenant à plonger leurs victimes dans une rage folle qui les empêche de réfléchir ou de se comporter de manière rationnelle. En ceci, ils sont comparables aux kenders. Du reste, certaines légendes prétendent qu'il n'y a rien de plus divertissant qu'un concours de sarcasmes entre une telle créature et un kender.

Les dragons de cuivre sont généralement heureux d'aider les voyageurs, du moins tant que leur cause est bonne et la récompense suffisante. Ils ne soutiennent pas les causes maléfiques, quelle que soit la quantité

d'argent qu'on leur propose. Cependant, ils recherchent constamment le profit et exigent souvent une récompense substantielle en échange de leur aide, même si les intéressés ne leur ont rien demandé.

Dragons d'or

Les dragons d'or, les plus sages et les plus intelligents des dragons, sont des créatures majestueuses, habiles, gracieuses et incroyablement belles. Ennemis de tous ceux qui empruntent la voie des ténèbres, ils sont les défenseurs de la justice et les champions des innocents.

Les dragons d'or s'installent n'importe où, sous tous les climats, mais leur repaire est toujours en pierre. Il leur arrive même de prendre possession d'un château abandonné ou d'une forteresse du Mal.

Ils répugnent à tuer les êtres vivants et n'y ont recours que s'ils sont provoqués. Le fait d'attaquer le dragon, sa compagne, ses petits ou des créatures sans défense suffit généralement à les déchaîner. En plus de leur souffle et de leurs armes naturelles, les créatures fabuleuses sont dotées d'une puissante magie.

Les dragons d'or ont le pouvoir d'adopter une forme humanoïde, mais ils le font rarement. Dans un corps aussi fragile, ils se sentent vulnérables et mal à l'aise.

Ceux qui viennent chercher de l'aide auprès d'un dragon d'or sont toujours les bienvenus quand la cause qu'ils défendent est juste et bonne. Par contre, ceux qui tentent de se jouer d'une telle créature s'attirent inévitablement de gros problèmes. En posant des questions subtiles et en usant de sa formidable magie, le dragon d'or est capable de percevoir tous les subterfuges.

Enfin, les dragons d'or parlent le langage secret des dragons et connaissent la plupart des langues de Krynn.

Dragon d'or

Seigneurs dragons

L'Ère des Mortels vit l'arrivée des seigneurs dragons en Ansalonie. Certains prétendent que ces énormes créatures viennent d'un autre continent, mais d'autres prétendent qu'elles ne sont pas originaires de Krynn.

Jeunes, ces monstres étranges ressemblent à des dragons classiques, mais alors qu'ils vieillissent et grandissent (généralement en dévorant d'autres dragons), ils acquièrent une taille démesurée et présentent des signes qui les différencient de leurs cousins draconiques ordinaires. Ils font plusieurs dizaines de mètres de long.

Ces dragons apportèrent avec eux la magie des *totems de crânes* grâce à laquelle ils grandissent en taille et en pouvoir sans devoir attendre un vieillissement naturel. Ces *totems* leur confèrent également un pouvoir immense sur leur domaine puisqu'ils leur permettent de modeler lentement leur environnement à leur image en termes de relief et de climat.

Combat aérien

Un combat aérien a lieu dès lors qu'un adversaire use de facultés de vol. Les dragons ont souvent recours à ce mode d'attaque, mais griffons, hippogriffes, pégases et wivernes sont également capables de combattre dans les airs et de porter un cavalier. Enfin, l'utilisation de magie permet à certaines créatures normalement dépourvues de facultés de vol de participer aux combats aériens.

Échelle

Avant d'entamer une rencontre exploitant les règles qui suivent, vous devez déterminer l'échelle de celle-ci. Si la scène se déroule dans un lieu confiné, ou si les protagonistes ont une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres ou moins, utilisez l'échelle habituelle. Par contre, si la rencontre implique des créatures volantes rapides en plein air, il sera sans doute plus simple d'utiliser une échelle dite « de poursuite », sans quoi il vous faudra un espace démesuré pour gérer le combat.

Échelle normale

Sur le quadrillage de combat normal, chaque case a 1,50 mètre de côté. Beaucoup de créatures volantes sont suffisamment grandes pour occuper plusieurs cases, le nombre de cases qu'occupe un protagoniste étant précisé dans la description de chaque créature.

Lorsque vous déplacez une créature volante, comptez le nombre de cases à partir du bord de la figurine

(ou du marqueur si vous ne possédez pas de figurines). Quand une monture se sert d'une arme de trait, comptez le nombre de cases à partir de l'emplacement de l'arme utilisée.

Sous le régime de l'échelle normale, plusieurs créatures ne sauraient occuper une même case, sauf situation de lutte.

Échelle de poursuite

Une créature volante rapide peut traverser la table de jeu en 1 round. C'est pour cette raison que l'on a recours à l'échelle de poursuite. Chaque case a alors 9 mètres de côté.

Sous ce régime, la plupart des créatures n'occupent qu'une case. Certaines, particulièrement imposantes, comme les seigneurs dragons et les citadelles volantes, peuvent en occuper plus d'une. Plusieurs créatures peuvent occuper la même case, sauf si l'une d'elles est de taille C. En effet, une seule et unique créature de taille C peut entrer dans une case à cette échelle.

On considère que les créatures volantes situées dans la même case sont séparées de 3 mètres pour ce qui est des attaques à distance.

Initiative

Si un personnage débute le combat sur le dos d'une monture, ne jouez pas l'initiative de celle-ci. Le cavalier effectue un test d'initiative ordinaire et la monture exploite ce résultat, de sorte que tous deux se déplacent et agissent de concert.

Si un personnage entame le combat à pied et monte par la suite sur le dos d'une monture volante (action de mouvement s'il est adjacent à la créature), celle-ci retarde son action jusqu'au tour suivant du cavalier. Tous deux se déplacent et agissent alors de concert. Cela signifie principalement que la monture risque de perdre une action en attendant que le cavalier lui saute sur le dos.

Si plusieurs personnages chevauchent la même monture, l'un d'eux est le cavalier et les autres sont les passagers. Les passagers qui débutent le combat à dos de monture utilisent l'initiative du cavalier (comme la monture). Ceux qui prennent place sur la monture pendant le combat doivent retarder leur action jusqu'au tour de jeu suivant du cavalier. Tous se déplacent et agissent alors de concert.

Les bases

En général, une créature volante et son cavalier se déplacent de la même façon que lors d'un combat classique. Au tour du cavalier (ou au tour de la créature si elle en est dépourvue), la monture peut effectuer une action de mouvement, de déplacement total, de charge, de course ou ne rien faire. Cependant, contrairement aux créatures terrestres, une créature volante doit entreprendre au moins une action de mouvement pour rester en l'air. Il existe cependant des exceptions à la règle. En effet, une créature dotée d'une manœuvrabilité parfaite n'a pas besoin de se déplacer pour rester en l'air. En outre, certaines peuvent décider de ne pas se déplacer pour chuter.

Décollage

Une créature volante prend son envol au prix d'une action de mouvement. Quand elle utilise une action de mouvement dans ce sens, elle atteint une altitude égale à son espace occupé. Ainsi, une gargouille décollera de 1,50 mètre au round où elle s'envolera, contre 3 mètres pour un dragon de taille G. L'intéressé reste à cette altitude, sauf s'il décide de se poser ou d'entamer son ascension.

Une créature volante dotée d'une manœuvrabilité parfaite n'a pas besoin d'entreprendre une action de mouvement pour s'envoler. Elle décolle au prix d'une action libre.

Une créature peut également tenter de gagner une altitude supérieure dès le décollage en réalisant son action de mouvement et en effectuant un test de Saut (reportez-vous à la table ci-dessous). Il s'agit en quelque sorte d'un saut en hauteur, mais la créature n'est pas pénalisée si elle ne prend pas de course d'élan. Elle bénéficie du bonus ordinaire lié à sa vitesse de déplacement, mais utilise sa vitesse au sol ou sa vitesse en vol, au choix. Par exemple, un aigle géant doté d'une vitesse de déplacement au sol de 3 mètres et d'une vitesse de déplacement en vol de 24 mètres bénéficie d'un bonus de +20 au test de Saut (+4 par tranche de 3 mètres de déplacement au-dessus de 9 mètres) visant à prendre de l'altitude plus rapidement au décollage.

DD	Altitude au décollage
20	Espace occupé
30	Espace occupé + 1,50 mètre
40	Espace occupé + 3 mètres
60	Espace occupé + 4,50 mètres
80	Espace occupé + 6 mètres
100	Espace occupé + 7,50 mètres
120	Espace occupé + 9 mètres

Échelle de poursuite. L'altitude de la créature passe de 0 à 1 quand elle commence à voler.

Créatures montées. Le cavalier doit entreprendre une action de mouvement pour monter sur le dos de la créature. Dès son tour de jeu suivant, lui et la monture peuvent se déplacer de concert et prendre les airs.

Atterrissage

Une créature volante peut se poser au prix d'une action libre au début ou à la fin de son tour de jeu, du moins si son altitude est inférieure ou égale à son espace occupé.

Si son altitude est supérieure à celui-ci, elle peut se poser en réduisant sa vitesse (voir *Décrochage*, ci-dessous). Pour ce faire, elle doit entreprendre une action de mouvement. Elle peut ensuite utiliser une seconde action de mouvement pour se poser en toute sécurité à

la fin de son tour de jeu. Si elle décide de ne pas entreprendre d'action de mouvement pour atterrir en douceur, elle s'écrase, subissant alors des dégâts de chute depuis l'altitude où elle a commencé son tour de jeu.

Cap

Le cap de la créature est crucial. C'est lui qui détermine le sens de sa progression. Un personnage à pied peut facilement changer de direction, sauf s'il charge ou court, mais une créature volante est confrontée aux limites de sa manœuvrabilité et de sa vitesse de déplacement.

Pour désigner le cap de la créature, trouvez un point de référence sur la figurine ou le marqueur (« Ce dragon se rend vers la case située dans le prolongement de sa gueule. »). En l'absence de repère évident, utilisez le dé d'altitude (voir plus bas) en le posant dans la case vers laquelle la créature se rend.

Le cap d'une créature ne change que si elle manœuvre dans ce but. Une créature rapide dotée d'une manœuvrabilité médiocre a donc toutes les chances de se retrouver dans une situation où elle ne pourra éviter la collision.

Les créatures pourvues d'une manœuvrabilité parfaite ne tiennent pas compte de ces règles.

L'angle mort

Les créatures volantes doivent aller de l'avant pour rester dans les airs et ne pas chuter. Elles ne contrôlent donc pas l'espace occupé qui se trouve juste derrière elles. L'angle mort d'une créature volante est égal à son propre espace occupé. Par exemple, une créature volante de taille G dotée d'un espace occupé de 3 mètres ne contrôle pas les quatre cases qui se trouvent juste derrière elles.

La plupart des créatures sont incapables de porter des attaques au corps à corps dans leur angle mort et ne représentent donc pas une réelle menace pour les adversaires qui s'y trouvent. Cependant, celles qui sont dotées d'une attaque de queue contrôlent malgré tout leur angle mort et peuvent parfaitement attaquer les ennemis qui s'y trouvent. Une créature n'a pas de ligne de mire avec son angle mort et ne peut donc pas prendre pour cible un individu qui s'y cache à l'aide d'un sort ou pouvoir dépendant de la ligne de mire. Contrairement aux créatures dotées d'un souffle en forme de ligne, une créature dotée d'un souffle en forme de cône pourra atteindre les cibles situées dans son angle mort.

Les créatures pourvues d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne n'ont pas d'angle mort.

Il en va de même pour celles qui ont le pouvoir de vision à 360° degrés.

Échelle de poursuite. La case située à l'opposé du cap de la créature constitue son angle mort.

Créatures montées. Si la créature volante a un angle mort, ce n'est pas le cas de son cavalier, qui peut y porter des attaques sans le moindre malus.

Statut de la vitesse

Au début de son action, une créature ou son cavalier doit annoncer sa vitesse de déplacement pour le round. C'est important car contrairement aux déplacements terrestres, plus une créature vole vite, plus il lui est difficile d'exécuter certaines manœuvres. La vitesse déclarée lui confère le statut suivant : chute libre (ou vol stationnaire), décrochage, lent, rapide ou vitesse maximale, comme le montre la table ci-dessous. Ce statut régit ce que la créature peut faire au cours du round de déplacement.

Ne tenez pas compte d'une ascension ou d'un piqué pour le moment. En effet, le bonus ou malus correspondant est simplement appliqué lorsque la créature se déplace.

Vitesse déclarée. La distance que la créature souhaite parcourir durant le round (modifiable en cas d'ascension ou de piqué).

Statut. Déplacement de la créature pour le round en cours (affecte les manœuvres ; voir plus bas).

Action de mouvement nécessaire. L'action que la créature doit entreprendre pour parvenir à sa vitesse déclarée. Par exemple, une créature volante progressant à une vitesse lente n'a besoin d'entreprendre qu'une action de mouvement.

Autres actions déclarées. Courte liste des autres actions que la créature peut entreprendre en plus de l'action de mouvement obligatoire. Par exemple, une créature souhaitant atteindre une vitesse de déplacement rapide (comprise entre une et deux fois sa vitesse en vol) doit normalement entreprendre deux actions de mouvement, mais l'action de charge permet à une créature de progresser de deux fois sa vitesse de déplacement et d'attaquer.

Table 8–1 : Déplacement et vitesse

Vitesse déclarée	Statut	Action de mouvement nécessaire	Autres actions permises
1,50 m ou moins	Chute libre*	Aucune	Au choix
Moins de 1/2 VD	Décrochage**	1 action de mouvement	Action simple au choix
1/2 VD à VD	Lent	1 action de mouvement	Action simple au choix
VD à VD x2	Rapide	2 actions de mouvement	Attaque en piqué, charge
Plus de VD x2	Vitesse maximale	Action de course	Aucune
Vol stationnaire (1/4 VD ou moins)	Vol stationnaire	1 action de mouvement	Action simple au choix

VD = vitesse de déplacement

* Les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne (ou du don Vol stationnaire) peuvent rester en vol stationnaire.

** Les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne ne sont pas victimes du décrochage. On considère qu'elles ont une vitesse de déplacement lente.

Chute libre

La créature ne vole plus et tombe. Elle perd 180 mètres d'altitude et subit les dégâts de chute habituels si elle entre en contact avec le sol. Cependant, comme la créature ne consacre plus d'action de mouvement au vol, elle peut user d'autres types d'action. Par exemple, un dragon évoluant à une altitude raisonnable pourra décider de cesser de voler pour porter une attaque à outrance à l'aide de toutes ses armes naturelles. Par contre, son altitude chutera brusquement juste après.

Pour se ressaisir d'une chute libre, la créature doit effectuer une manœuvre (voir *Manœuvres*, plus bas). Dans le cas contraire, elle tombe de nouveau de 180 mètres.

Plutôt que de chuter, les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne (ou du don Vol stationnaire) peuvent faire du vol stationnaire (voir plus bas).

Échelle de poursuite. La créature perd 3 tranches d'altitude par round de chute libre.

Décrochage

La plupart des créatures volantes doivent conserver une vitesse minimale égale à la moitié de leur vitesse de déplacement en vol. Dans le cas contraire, elles « décrochent ». Elles peuvent alors utiliser leur seconde action de mouvement pour atterrir en toute sécurité si leur altitude est inférieure ou égale à leur espace occupé. (Par exemple, une créature volante de taille TG dotée d'un espace occupée de 4,50 mètres peut se poser sans casse si son altitude est de 4,50 mètres ou moins.) Si la créature n'a pas recours à sa seconde action de mouvement pour se poser en douceur, elle s'écrase, subissant alors les dégâts de chute correspondant à son altitude au début de son déplacement (voir *Atterrissage*, plus haut).

Si la créature décroche en plein ciel, elle tombe de 45 mètres à la fin de son tour de jeu (elle peut alors s'écraser et subir les dégâts de chute correspondant) et commence le tour de jeu suivant en chute libre. Pour rattraper un décrochage, il est nécessaire de réaliser une manœuvre. Une créature volante située à une altitude raisonnable peut user de décrochage pour ralentir dans le but de porter une attaque. Elle doit cependant accepter la perte d'altitude au terme de son action. Si la créature a peu de chances de se rétablir, il est improbable qu'elle use de cette tactique.

Les créatures volantes dotées d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne ne décrochent que si elles le veulent bien et ne sont donc pas obligées de conserver une vitesse minimale. Si elles évoluent à moins de la moitié de leur vitesse de déplacement, on considère simplement qu'elles progressent lentement.

Échelle de poursuite. En cas de décrochage, la créature perd 1 tranche d'altitude.

Lent

La créature choisit une allure située entre sa vitesse de déplacement en vol et le décrochage, entreprenant une action de mouvement pour rester dans les airs. Cela lui offre une action simple, ce qui est très utile dans les combats aériens.

Rapide

La créature choisit une allure comprise entre une et deux fois sa vitesse de déplacement en vol. Elle peut entreprendre deux actions de mouvement pour se déplacer, ou exécuter une action complexe combinant déplacement et attaque, comme une charge ou une attaque en piqué (voir plus bas).

Vitesse maximale

La créature a recours à l'action de course pour augmenter sa vitesse de déplacement en vol. Elle peut donc progresser jusqu'à quatre fois sa vitesse en vol normale mais est alors incapable d'entreprendre quelque autre action.

Vol stationnaire

Une créature dotée d'une manœuvrabilité parfaite ou bonne (ou du don Vol stationnaire) peut interrompre son déplacement sans chuter si elle le souhaite. Passer d'un déplacement à un vol stationnaire (et vice versa) se fait au prix d'une action de mouvement. Cela signifie que la plupart des créatures volantes ne peuvent avancer jusqu'à une cible, passer en vol stationnaire et attaquer au cours du même round.

En vol stationnaire, la vitesse de déplacement en vol d'une créature est réduite au quart de sa vitesse normale (et ne saurait être supérieure à 9 mètres, quelle que soit sa vitesse en vol) mais elle bénéficie d'une manœuvrabilité parfaite. Elle reste en l'air au prix d'une action de mouvement et peut entreprendre une action simple pour attaquer. Elle ne peut pas porter d'attaque à l'aide de ses ailes, mais ses autres options ne sont pas affectées.

Les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite n'ont pas besoin d'effectuer de vol stationnaire car elles gagnent les avantages d'une action complexe en choisissant de ne pas se déplacer de plus de 1,50 mètre.

Vitesse de déplacement à l'échelle de poursuite

Divisez la vitesse de déplacement habituelle de la créature par 9 (en arrondissant à l'entier inférieur) pour déterminer le nombre de cases qu'elle peut parcourir au prix d'une action de mouvement. Par exemple, un personnage bénéficiant d'un sort de *vol* (VD en vol de 18 mètres) a une vitesse en vol de 2, voire de 1 s'il porte une armure lourde ou intermédiaire. Un élémentaire de l'Air doté d'une vitesse en vol de 30 mètres a une vitesse en vol de 3 à cette échelle. Arrondissez les fractions à l'entier inférieur pour ce qui est de fixer le statut de la vitesse. Par exemple, une créature dotée d'une vitesse en vol de 27 mètres a un déplacement de 3 cases et sa vitesse minimale (13,5 mètres en temps normal) est de 1 case.

Comptez le nombre de cases comme si vous aviez affaire à l'échelle normale. Les créatures peuvent bien évidemment se déplacer en diagonale, mais n'oubliez pas

TABLE 8–2 : STATUT ET MANŒUVRES

Échelle normale	Manœuvrabilité				
Statut	Parfaite	Bonne	Moyenne	Médiocre	Déplorable
Décrochage	Illimitées	4/3 m	2/3 m	2/3 m	1
Lent	Illimitées	8/1,50 m	6/1,50 m	6/3 m	4/3 m
Rapide	Illimitées	4/3 m	3/3 m	3/6 m	2/6 m
Vitesse maximale	2/18 m	1	1	Aucune	Aucune
Vol stationnaire	Illimitées	Illimitées	Illimitées	Illimitées	Illimitées

Échelle de poursuite	Manœuvrabilité				
Statut	Parfaite	Bonne	Moyenne	Médiocre	Déplorable
Décrochage	Illimitées	4/2 cases	2/2 cases	2/2 cases	1
Lent	Illimitées	8/1 case	6/1 case	6/1 case	4/1 case
Rapide	Illimitées	4/1 case	3/1 case	3/2 cases	2/2 cases
Vitesse maximale	2/2 cases	1	1	Aucune	Aucune
Vol stationnaire	Illimitées	Illimitées	Illimitées	Illimitées	Illimitées

que chaque case paire compte pour deux cases de déplacement. Contrairement aux déplacements terrestres, le cap qu'emprunte la créature est crucial. À moins qu'elle ne vire, elle conserve toujours le même.

Manœuvres

Toutes les créatures ne peuvent pas faire demi-tour comme bon leur semble dans les airs. Les plus rapides, comme les dragons, ont généralement besoin de plusieurs rounds entre deux passages au-dessus de leurs ennemis, d'autant plus s'ils se déplacent à leur vitesse maximale.

Pour changer de cap, une créature volante doit exécuter une manœuvre. Les manœuvres sont des actions libres réalisées dans le cadre d'actions de mouvement. Cependant, le statut et la manœuvrabilité d'une créature limitent le nombre de manœuvres qu'elle peut entreprendre au cours d'un même tour de jeu.

Les manœuvres relèvent de deux catégories : simples ou avancées. Une manœuvre avancée compte double en terme de quota autorisé durant un déplacement. En outre, elle s'accompagne d'un test de vol.

Statut. Le statut est basé sur la vitesse déclarée de la créature pour le tour.

Manœuvrabilité. Il s'agit de la manœuvrabilité en vol de la créature.

Nombre de manœuvres. Le premier chiffre figurant sur chaque ligne de la Table 8–2 est le nombre de manœuvres que la créature peut réaliser durant son tour de jeu. Par exemple, une gargouille (manœuvrabilité moyenne) dont le statut est lent peut réaliser 6 manœuvres par tour. N'oubliez pas qu'une manœuvre avancée compte double.

Facteur de manœuvre. À côté du nombre de manœuvres figure la distance minimale qui doit séparer deux manœuvres. Par exemple, une manticore (manœuvrabilité déplorable) progressant à une allure rapide doit parcourir 6 mètres entre deux manœuvres. Une créature peut tenter un virage serré pour réduire cette distance, mais il s'agit d'une manœuvre avancée.

Manœuvres simples

Les manœuvres simples sont aisément réalisables, mais elles coûtent du déplacement. Ainsi, une créature volante qui en exécute un grand nombre ne se déplacera pas autant qu'une autre qui évolue en ligne droite. Elles ne requièrent pas de test de vol.

Virage à 45 degrés. Toute créature volante peut effectuer un simple virage à 45 degrés. La créature doit avancer d'un nombre de cases égal ou supérieur à son facteur de manœuvre (voir la Table 8–2) avant de pouvoir effectuer une nouvelle manœuvre. Le virage à 45 degrés coûte 1 case de déplacement.

Tests de vol

N'importe quelle créature volante peut accomplir une manœuvre simple sans trop de problème. Par contre, les différentes manœuvres avancées sont beaucoup plus compliquées. En effet, elles permettent de changer d'altitude, de vitesse ou de cap plus rapidement que ne le permet une manœuvre simple, mais elles s'accompagnent d'un test de vol. Une tentative de manœuvre avancée coûte l'équivalent de 2 manœuvres simples.

Pour les créatures dénuées de cavalier, un test de vol est un test de Dextérité modifié selon la manœuvrabilité et le statut de la créature. Si elle est montée, elle peut remplacer son test de Dextérité par un test d'Équitation qu'effectue son cavalier. Voici les modificateurs aux tests de vol :

Manœuvrabilité de la créature	
Parfaite	+4
Bonne	+2
Médiocre	–2
Déplorable	–4

Statut de la créature	
Rapide	–2
Vitesse maximale	–4
Décrochage	–4

Si la créature (ou son cavalier) rate le test, les conséquences dépendent de la manœuvre tentée.

Glissement sur l'aile. Une créature volante peut glisser sur le côté sans modifier son cap. Cette manœuvre simple lui permet d'éviter ou de se faufiler entre les obstacles sans changer de cap. Le glissement sur l'aile déplace la créature de 1 case en avant et de 1 case sur la gauche ou la droite. En outre, il lui coûte 3 cases de déplacement. La créature doit avancer d'un nombre de cases égal ou supérieur à son facteur de manœuvre avant de pouvoir effectuer une nouvelle manœuvre.

Ascension. Une créature volante peut avancer de 1 case tout en gagnant 1 case d'altitude au prix de 2 cases de déplacement. Par contre, elle n'est pas obligée d'avancer d'un nombre de cases égal ou supérieur à son facteur de manœuvre avant de pouvoir effectuer une nouvelle manœuvre.

Piqué. Une créature volante peut avancer de 1 ou 2 cases et perdre 1 case d'altitude. Cela lui coûte 1 case de déplacement, même si elle avance de 2 cases. Par contre, elle n'est pas obligée d'avancer d'un nombre de cases égal ou supérieur à son facteur de manœuvre avant de pouvoir effectuer une nouvelle manœuvre.

Échelle de poursuite. Si la créature volante décide de gagner 1 tranche d'altitude au cours de son déplacement, chaque case au sein de laquelle elle entre lui coûte 2 cases de déplacement. Si la créature perd 1 tranche d'altitude, chaque case au sein de laquelle elle entre lui coûte 1/2 case de déplacement.

Manœuvres avancées

Les manœuvres avancées s'accompagnent d'un test de vol. En cas d'échec, la créature ne finit généralement pas son déplacement là où le souhaitait son cavalier et ne peut tenter de nouvelle manœuvre avancée pour le tour (si ce n'est une manœuvre de rattrapage). Une tentative de manœuvre avancée coûte l'équivalent de 2 manœuvres simples pour le tour en cours.

Attaque en descente (DD 20). Cette manœuvre combine l'attaque en piqué et l'attaque en vol. La créature progresse à hauteur de sa vitesse en vol, interrompant son déplacement pour attaquer à l'aide de ses griffes, avant de le reprendre à concurrence de la distance qui lui reste à parcourir. La créature doit descendre de 6 mètres (ou de 1 tranche d'altitude) tout en se déplaçant en direction de sa cible. En cas de succès, elle peut attaquer à l'aide de ses griffes, infligeant des dégâts doublés, puis poursuivre son déplacement.

En cas d'échec, la créature dépasse la cible sans l'attaquer.

Attaque en piqué (DD 10). Quand elle réalise une attaque en piqué, une créature volante peut se déplacer à hauteur de deux fois sa vitesse en vol et attaquer à l'aide de ses griffes, infligeant des dégâts doublés en cas de coup au but. Pour effectuer une attaque en piqué, la créature se déplace en direction de sa cible, chutant d'au moins 6 mètres (ou de 1 tranche d'altitude dans le cadre de l'échelle de poursuite) au passage. Elle termine dans une case qui lui permet de contrôler l'espace de son adversaire et effectue un test de vol. En cas de succès, elle peut effectuer son attaque en piqué.

En cas d'échec, elle se déplace jusqu'à sa cible mais perd toute chance de porter une attaque.

Attaque en vol (DD 20). La créature interrompt son déplacement pour effectuer une action simple, comme précisé dans la description du don Attaque en vol.

En cas d'échec, la créature perd le bénéfice de son attaque et achève son action de mouvement, renonçant au passage à son action simple. Les créatures dotées du don Attaque en vol réussissent automatiquement cette manœuvre avancée.

Les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite peuvent tenter d'utiliser cette manœuvre avancée pour réaliser une attaque en vol si elles ne possèdent pas le don du même don.

Collision (DD 15). Normalement, une créature n'a pas besoin de réaliser une manœuvre pour entrer en collision avec une autre créature volante, car il lui suffit d'entrer dans la case de celle-ci (voir *Collisions*, plus bas). Pour ce qui est de l'échelle de poursuite, la créature doit effectuer un test de vol pour heurter la créature dans la case de laquelle elle pénètre.

En cas d'échec, la créature manque sa cible et poursuit son déplacement.

Décélération (DD 15). La créature se déplace à moins de la moitié de sa vitesse de déplacement en vol, mais sont statut reste lent et ne correspond donc pas à un décrochage. Cela lui permet de s'arrêter et d'attaquer une cible qu'elle aurait normalement dépassée pour rester en l'air. Dès son tour de jeu suivant, la créature reprend son vol à la moitié de sa vitesse de déplacement au moins, sans quoi elle décroche.

En cas d'échec, la créature termine son déplacement dans la case voulue, mais elle décroche.

Les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite n'ont pas besoin de réaliser cette manœuvre. Elles cessent tout déplacement quand elles le souhaitent.

Rattrapage (DD 5). Une créature en chute libre ou en décrochage peut tenter de reprendre un vol normal en réussissant un test de rattrapage au début de son tour de jeu. En cas de succès, elle décide de nouveau de son statut et de son cap, qui sera certainement différent du précédent.

En cas d'échec, la créature ne se rattrape pas et poursuit sa chute (voir *Chute libre*, plus haut).

Virage à la corde (DD 10+). Cette manœuvre permet de prendre des virages plus serrés que la normale. En cas de succès, la créature réduit son facteur de manœuvre de 1,50 mètre, mais augmente le coût de déplacement de son virage de 1 case. Par exemple, une créature dotée d'une manœuvrabilité médiocre et d'un statut rapide a un facteur de manœuvre de 6 mètres et s'acquitte de 2 cases de déplacement pour avancer de 1 case et tourner à 45 degrés. En cas de succès, son facteur de manœuvre est réduit à 4,50 mètres et pousse le coût du déplacement à 3 cases. Dans le cadre de l'échelle de poursuite, le facteur de manœuvre est réduit de 1 case.

Si le facteur de manœuvre est ainsi réduit à néant, la créature a la possibilité de faire son virage dans sa case avant de poursuivre.

En cas de réussite d'un test de vol (DD 20), la créature réduit son facteur de manœuvre de 3 mètres et s'acquitte de 2 cases supplémentaires pour son déplacement. Un test de vol (DD 30) réduit le facteur de 4,50 mètres et augmente le coût du déplacement de 3 cases.

En cas d'échec, la manœuvre échoue.

Cette manœuvre n'est d'aucune utilité pour les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite car elles virent quand elles le souhaitent.

Virage serré (DD 15). Cette manœuvre permet à une créature d'effectuer un virage à 90 degrés au lieu d'un virage à 45 degrés.

La créature volante doit avancer d'un nombre de cases au moins égal à son facteur de manœuvre (voir la Table 8–2) avant de pourvoir tourner. Il lui en coûte 2 cases de déplacement.

En cas d'échec, la créature n'exécute qu'un virage à 45 degrés.

Cette manœuvre n'est d'aucune utilité pour les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite car elles virent quand elles le souhaitent.

Virage sur l'aile (DD variable). En effectuant un virage sur l'aile, la créature change radicalement de cap mais réduit son altitude. Pour exécuter un virage sur l'aile, ajustez le cap de la créature à la direction souhaitée. Elle perd 6 mètres (ou 1 tranche) d'altitude et s'acquitte de 2 cases de déplacement.

Le DD d'un virage sur l'aile dépend du changement de cap.

Changement de cap	DD
90 degrés	10
135 degrés	15
180 degrés	20

En cas d'échec, la créature volante conserve son ancien cap et décroche.

Les créatures dotées du don Virage sur l'aile réussissent automatiquement le test de vol.

Cette manœuvre n'est d'aucune utilité pour les créatures dotées d'une manœuvrabilité parfaite car elles virent quand elles le souhaitent.

Altitude

La position précise d'une créature volante ne saurait être définie au travers du seul quadrillage puisque, par définition, elle se trouve au-dessus. Pour garder trace de l'altitude d'une créature, posez un dé près de sa figurine, de préférence dans la case située devant elle pour indiquer son cap, sa face supérieure indiquant le nombre de cases de 1,50 mètre la séparant du sol.

L'altitude augmente généralement la distance qui sépare deux individus, même s'ils paraissent tout proche sur le quadrillage.

Commencez par déterminer la distance horizontale et la distance verticale qui les séparent. Ajoutez la moitié de la distance la plus courte à la distance la plus longue. Le résultat est tout simplement la distance qui sépare vos deux protagonistes.

Par exemple, deux créatures se trouvent à 12 mètres l'une de l'autre sur le quadrillage. Néanmoins, la première se trouve à 6 mètres de haut, contre 24 mètres pour la seconde. La distance qui les sépare est donc de 18 mètres à la verticale. La distance horizontale (12 mètres) étant la plus courte des deux, on ajoute 6 mètres (la moitié de 12 mètres) à la distance verticale (18 mètres). Les deux créatures sont donc distantes de 24 mètres.

Ascension et piqué. Pour la plupart des créatures, il est plus facile de plonger que de monter. Quand une créature descend de 1,50 mètre, les deux cases suivantes parcourues comptent comme une seule case de déplacement.

Quand une créature volante s'élève de 1,50 mètre, la case suivante parcourue compte comme deux cases de déplacement (à moins que sa manœuvrabilité ne soit parfaite, auquel cas elle n'est pas pénalisée).

Créatures montées. Un personnage qui monte une créature volante n'a pas de ligne de mire avec les adversaires situés dans la même case que lui mais à une altitude inférieure.

Échelle de poursuite. Dans ce cas, l'altitude est abstraite. Toute créature volante occupe une tranche d'altitude précise définie selon la table ci-dessous :

Tranche	Altitude	Face aux cibles situées au sol
0	Au sol	Normal
1	Très basse	Attaques au corps à corps, tous les sorts, armes de trait, armes de jet et souffles
2	Basse	Sorts à portée moyenne ou longue, armes de trait et souffles uniquement
3	Moyenne	Sorts à portée moyenne ou longue, armes de trait et souffles en forme de ligne uniquement
4	Moyenne/élevée	Sorts à portée longue et armes de trait uniquement
5	Élevée	Sorts à portée longue uniquement
6	Très élevée	Aucune attaque

Posez un d6 près de chaque créature volante pour représenter la tranche d'altitude à laquelle elle se trouve. Dès qu'elle est au sol, enlevez le dé.

Quand une créature volante se déplace, elle peut choisir de grimper d'une tranche d'altitude (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié, sauf si elle possède une manœuvrabilité parfaite) ou de descendre d'une tranche d'altitude (ce qui a pour effet de doubler sa vitesse de déplacement). Pour réaliser certaines manœuvres, il est de toute façon nécessaire de changer d'altitude. Enfin, on ne peut gagner ou perdre qu'une seule tranche d'altitude par tour de jeu.

La distance séparant deux protagonistes dépend en partie du nombre de tranches les séparant :

Différence de tranches d'altitude	Effet
0 ou 1	Aucun
2	Ajoutez 30 mètres à la distance horizontale
3	Ajoutez 60 mètres à la distance horizontale
4	Ajoutez 120 mètres à la distance horizontale
5	Ajoutez 240 mètres à la distance horizontale

Créatures volantes et combat

Les combats aériens diffèrent légèrement des combats au sol dans le sens où l'on ne peut pas toujours faire ce que l'on souhaite dans les airs. En outre, il est nécessaire d'utiliser une partie de ses actions pour ne pas tomber comme une pierre. Voici un cadre de jeu propre aux combats aériens.

Cavaliers et créatures volantes

Le simple fait de chevaucher une créature volante se fait au prix d'une action de mouvement pour le cavalier et tous les passagers. Lors de cette action, le cavalier fait progresser la monture d'un nombre de cases maximal égal à sa vitesse de déplacement. (Bien évidemment, une créature intelligente peut désobéir et emprunter le cap de son choix. Cependant, la plupart des montures volantes se conforment aux ordres de leur cavalier, sauf circonstances inhabituelles.) Pour pousser la créature à réaliser une manœuvre simple ou avancée, le cavalier doit entreprendre une action libre.

En bref, voici ce qu'un cavalier a le droit de faire au cours d'un même round :

Choix de la vitesse. Le personnage annonce la vitesse de déplacement de sa monture et fixe le statut (voir plus haut) au début de son tour de jeu.

Déplacement. Dès lors que la monture accepte d'emprunter le cap choisi, celle-ci se déplace d'un nombre de cases inférieur ou égal à sa vitesse de déplacement. Durant le déplacement, il est possible de réaliser des manœuvres simples (limitées par la vitesse de déplacement et la manœuvrabilité de la créature) dans le cadre de l'action de mouvement.

Manœuvres avancées. Lors du déplacement, il est également possible de recourir à des manœuvres avancées. Si cela l'arrange, le personnage peut effectuer un test d'Équitation à la place du test de vol de la monture. Chaque manœuvre avancée coûte l'équivalent de 2 manœuvres simples. En cas d'échec, il n'est pas possible d'effectuer de nouvelle manœuvre avancée pour le round.

Action simple. Le personnage peut entreprendre une action simple au début de son tour de jeu, avant que sa monture ne se déplace, ou à la fin de ce même tour de jeu, une fois le déplacement réalisé. À moins de posséder le don Attaque en vol, il n'est pas possible d'agir au beau milieu du déplacement de la monture.

Utilisation d'armes en selle

Normalement, on considère qu'un cavalier chevauchant une monture ordinaire (comme un cheval) est présent dans toutes les cases de celle-ci. En d'autres termes, il contrôle toutes les cases adjacentes à sa monture et se situe donc dans l'espace contrôlé des adversaires eux-mêmes adjacents à celle-ci. Mais cela n'est pas nécessairement vrai pour les montures de taille TG ou supérieure.

S'il monte une créature de taille TG ou supérieure, un cavalier de taille P ou M ne contrôle pas les cases adjacentes à sa monture, sauf s'il dispose d'une arme à allonge. De même, le personnage ne se trouve pas dans l'espace contrôlé des créatures adjacentes à sa monture, sauf si elles-mêmes possèdent des armes à allonge ou une allonge naturelle.

Cavalier et passagers bénéficient d'un abri total vis-à-vis des adversaires situés juste sous la monture (et vice versa). Cela signifie que toutes les cases occupées par la cible se situent juste en dessous de cases occupées par la monture.

Actions de combat des créatures volantes

Les actions de combat des créatures volantes sont gérées de la même façon que les actions de combat personnelles. En général, un personnage peut entreprendre deux actions de mouvement, une action de mouvement et une action d'attaque ou une action complexe par round. On peut réaliser des actions libres de manière tout à fait normale, conjointement avec d'autres actions.

Actions libres. Donner des ordres et se baisser derrière le cou d'un dragon sont des exemples d'actions libres. Un personnage peut en effectuer autant que le MD le permet au cours d'un round.

Discrétion et poursuite

Quand une créature volante est pourchassée, elle a droit à un test de Discrétion pour semer son poursuivant en milieu difficile, ou à un test de Bluff pour créer une diversion avant de s'enfoncer dans les nuages ou la brume.

Pour ce qui est du test de Discrétion, reportez-vous aux règles habituelles (page 75 du *Manuel des Joueurs*). Les modificateurs de taille habituels s'appliquent, mais comme le relief utilisé est généralement de taille C ou supérieure, le personnage bénéficie d'un bonus de +8 au test. Cette utilisation de la compétence Discrétion n'est envisageable qu'en milieu difficile (comme une tour, une ville ou une région montagneuse). En milieu moins dense, votre MD appliquera un malus au test ou ne vous permettra tout simplement pas de l'effectuer.

Il est également possible d'utiliser la compétence Bluff pour faire croire à son poursuivant que l'on va emprunter une direction donnée. Juste avant de prendre un virage pour s'enfoncer dans un nuage ou plonger dans un ravin, effectuez un test de Bluff opposé à un test de Psychologie du poursuivant. En cas de succès, le poursuivant subit un malus de –5 au test de vol visant à virer pour suivre le personnage. Si l'autre cavalier peut prendre le virage par le biais de manœuvres simples (et donc sans effectuer de test de vol), la tentative de Bluff ne sert à rien.

Actions de mouvement. Changer de position à dos de monture se fait généralement au prix d'une action de mouvement, tout particulièrement si deux personnages changent de place. Si le déplacement est court et sans obstacle (par exemple, glisser de gauche à droite sur une selle de dragon à deux places), il s'agit d'un pas de placement. Dans le cas contraire, on considère qu'il s'agit d'une action de mouvement.

Actions d'attaque. Tout individu montant une créature peut attaquer en usant d'armes personnelles. De leur côté, cavalier, mages et archers peuvent attaquer à l'aide d'armes contrôlées depuis leur position, mais également à l'aide de magie ou de leurs propres armes.

Actions complexes. Un cavalier ne saurait entreprendre d'action complexe puisqu'il chevauche sa monture au prix d'une action de mouvement.

Collisions

On parle de collision quand une créature volante heurte une autre créature volante ou un objet. Dans le cas de deux créatures, la cible a droit à un jet de Réflexes (DD 15) pour réduire les dégâts de moitié.

Résolution des collisions

Les dégâts de base infligés par une créature volante dépendent de la vitesse et de la taille des objets impliqués dans la collision. Utilisez la vitesse la plus élevée et la catégorie de taille la plus petite des deux masses qui se heurtent, puis reportez-vous à la Table 8–3.

Par exemple, un dragon blanc de taille G qui se déplace à la vitesse de 45 mètres par round entre en collision avec un dragon d'airain de taille TG. Les dégâts s'élèvent à 8d8 (le dragon blanc présente la plus petite taille des deux monstres et sa vitesse de déplacement est de 45 mètres).

Table 8–3 : Dégâts dus aux collisions

Vitesse la plus élevée	Type des dés de dégâts
Jusqu'à 18 m	d2
18 m à 36 m	d4
36 m à 72 m	d8
72 m à 144 m	d12

Taille de la créature ou de l'objet le plus petit	Nombre de dés
Colossale (C)	20
Gigantesque (Gig)	16
Très grande (TG)	12
Grande (G)	8
Moyenne (M)	4
Petite (P)	2
Très petite (TP)	1
Inférieure à TP	0

Une fois les dégâts de base calculés, déterminez le multiplicateur de collision en vous reportant à la Table 8–4.

Une fois les dégâts globaux calculés, appliquez-les aux deux créatures ou objets impliqués dans la collision.

La créature qui se déplaçait s'arrête au niveau du point d'impact et décroche (si elle est de la même taille ou plus petite que la créature ou l'objet heurté), ou force le passage et poursuit son déplacement normalement (si elle est plus grande).

La créature heurtée débute son tour de jeu suivant en chute libre (si elle est de la même taille ou plus petite que la créature ou l'objet qui l'a heurtée), ou agit normalement (si elle est plus grande).

Table 8–4 : Sens de la collision

Cible de la créature volante provoquant la collision	Multiplicateur
Objet ou créature stationnaire	x1
Créature volante en mouvement heurtée de front ou selon un angle frontal de 45 degrés	x2
Créature volante en mouvement heurtée selon un angle de 90 degrés	x1
Créature volante en mouvement heurtée depuis l'arrière ou selon un angle arrière de 45 degrés	x1/2

Dégâts infligés au cavaliers et aux passagers

Quand une créature volante subit des dégâts dus à une collision, son cavalier et ses éventuels passagers subissent des dégâts égaux à la moitié de ceux subis par leur monture. Le cavalier a droit à un jet de Réflexe (DD 15) pour réduire ces dégâts de moitié.

Chapitre Neuf

Lunedor :
La guerre s'est installée dans le nord
Les dragons ont pris possession du ciel
« Le temps de la Providence est venu »
Déclarent le sage et celui qui va le devenir.
Au cœur de la bataille, on a besoin de braves.
Les promesses que la femme fait à l'homme
Sont dépassées par de plus grands desseins.

Mais toi et moi, malgré les steppes en feu,
Les ténèbres qui obscurcissent le monde,
Déclarons que cette terre et son peuple,
Le ciel qui leur a donné naissance,
Le souffle divin qui passe entre nous,
L'autel où nous nous tenons,
Tout cela est grandi par la promesse
Que la femme fait à l'homme.

Rivebise :
Revenu dans le ventre de l'hiver,
Où la terre et le ciel ne sont que grisaille,
Au cœur des neiges immobiles,
Le temps est venu de dire oui
Aux vallons boisés et bourgeonnants,
Aux frondaisons verdoyantes,
Car tout cela est plus important
Que le serment d'un homme à sa fiancée.

Par la promesse que nous nous faisons,
Née du plus profond de la nuit,
Soutenue par la présence de héros,
Tendue vers l'avenir d'un printemps de lumière,
Les enfants verront la lune et les étoiles
Remplacer les dragons dans le ciel.
La plus humble des choses produit des miracles,
Quand un homme donne sa foi à sa fiancée.

– *Les vœux de Lunedor et Rivebise*

La guerre de la Lance

Période préférée de nombreux fans de Dragonlance, la guerre de la Lance est une ère turbulente susceptible d'offrir d'innombrables occasions aventures. Bien que les exploits des plus célèbres héros soient décrits dans les *Chroniques de Dragonlance*, il reste des centaines de récits à faire au sujet de ces événements. Vos personnages peuvent donc occuper le devant de la scène au sein même de ce conflit majeur.

Bref aperçu

Les origines de la guerre de la Lance remontent au jour où Takhisis découvrit la Pierre de la Fondation du Temple d'Istar. Réalisant qu'elle pouvait ainsi sortir des Abysses et revenir dans le monde, elle déposa la pierre dans les plaines de Neraka. Elle usa ensuite de magie et l'artefact se mit à grossir jusqu'à prendre une forme dénaturée du temple. La Reine des Ténèbres revint dans le monde en empruntant le portail ainsi ouvert. Elle réveilla alors ses dragons maléfiques et leur donna des ordres, puis retourna dans les Abysses pour y préparer ses forces.

Un jeune homme et sa sœur découvrirent la Pierre de la Fondation. La femme sentit la nature maléfique des lieux et voulut partir. Son frère parut hypnotiser par les magnifiques gemmes qui ornaient la pierre et, ignorant les suppliques de sa sœur, détacha l'une d'elles. Craignant que la gemme ne lui fasse du mal, la jeune femme tenta de s'en emparer. Il crut alors qu'elle voulait la lui voler et, piquant une colère noire, la tua.

L'esprit de la jeune femme fut emprisonné dans la pierre. La gemme qui venait de coûter la vie de la sœur fut enchâssée dans la poitrine de l'homme. Maudit par les dieux et incapable de trouver le repos ou la paix tant que l'esprit de sa sœur serait incarcéré, Berem l'Éternel prit la fuite, en proie au remords et à la culpabilité. Il parcourut alors l'Ansalonie dans le but de trouver le moyen de la libérer.

Takhisis tenta de nouveau de pénétrer dans le monde grâce au portail, mais elle découvrit que l'esprit noble de la sœur de Berem lui bloquait la route. Frustrée, elle chargea ses sbires de retrouver l'homme pourvu d'une gemme verte enchâssée dans la poitrine car elle pensait qu'il était la clef de sa délivrance.

Les dragons maléfiques firent le secret quant à leur retour dans le monde. Observant les ordres de Takhisis, ils attaquèrent les îles Draconiques où vivaient les dragons bons et s'emparèrent de leurs œufs. Ils les portèrent jusqu'aux montagnes connues sous le nom de Seigneurs du Désastre et les déposèrent au plus profond des volcans.

Lorsque les dragons bons se réveillèrent, ils réalisèrent que leurs enfants avaient disparu. Les dragons chromatiques leur extorquèrent le Vœu de Neutralité qui excluait toute intervention de leur part dans la guerre à venir. En échange, ils leur promirent de leur rendre leurs œufs.

Aux ordres de la Reine des Ténèbres, les seigneurs draconiens entreprirent de recruter et de bâtir leurs forces. Ogres et hobgobelins furent entraînés et placés sous leurs ordres.

Un prêtre de Takhisis du nom de Wyrllish, une puissante Robe Noire du nom de Dracart et le vieux dragon rouge Harkiel le Voûté lancèrent une série de sorts profanes sur les œufs des dragons bons. Cela eut pour effet de les corrompre et de les transformer en draconiens. Nés de la mort, ces monstres étaient de parfaits combattants et constituèrent l'ossature même des armées draconiques.

Pourvue d'une armée entraînée et fin prête, Takhisis déclencha la guerre de la Lance au printemps de

l'an 348 AC. Elle n'avait toujours pas mis la main sur Berem l'Éternel et espérait que ses troupes le trouveraient en s'emparant de l'Ansalonie.

Partant de Neraka, les armées prirent la direction de l'est. Le Nordmaar et le Goodlond tombèrent, et les humains du Khur s'allièrent avec l'ennemi. Takhisis envoya ses forces dans le Silvanesti où elles butèrent sur les elfes. Les dragons rasèrent les belles forêts et les elfes durent fuir leur patrie. Le flot de réfugiés envahit alors l'Ergoth du Sud. Aux derniers jours de l'année, les armés draconiques encerclèrent Silvanost et les elfes comprirent que la guerre était perdue.

Déployant un dernier effort pour les arrêter, le roi Lorac utilisa un *orbe draconique* qu'il avait dérobé au sein de la Tour de Haute Sorcellerie. L'orbe s'empara en quelque sorte du roi, donnant un semblant de réalité à ses pires cauchemars. Les guerriers elfes restant battirent alors en retraite dans la plus grande panique.

Mais la bataille de Silvanost coûta très cher à Takhisis et son armée dut se refaire une santé. Une force énorme, menée par l'Aile Bleue, s'abattit sur les plaines de Solamnie et envahit Kalaman, Fort Vingaard et Solanthus. Désorganisés, les chevaliers solamniques ne réagirent pas tout de suite. Lemish se rangea du côté des forces du Mal, mais les nains de Kayolin restèrent du côté des défenseurs.

L'Aile Rouge s'empara des plaines d'Abanasinie, décimant les tribus de barbares qui vivaient dans le pays, et frappa la frontière du Qualinesti. Les elfes évacuèrent les leurs et fuirent en direction de l'ouest pour rejoindre leurs cousins en Ergoth du Sud.

L'armée draconique assiégea la place forte naine de Thorbardin pendant que d'autres forces faisaient tomber Tarsis.

Humains et elfes organisèrent un rassemblement historique connu sous le nom de Conseil de Blanchepierre, forgeant ainsi une alliance précaire contre les armées draconiques. La rencontre prit fin avec l'annonce de la découverte du moyen de fabriquer les légendaires *lancedragons*.

L'Aile Bleue attaqua ensuite la tour du Grand Prêtre qui protégeait le col menant à Palanthas. Se regroupant, les chevaliers solamniques tinrent bon en fournissant un ultime effort et obligèrent l'armée draconique à battre en retraite. Cette bataille marqua notamment la première utilisation contemporaine de *lancedragons*.

Peu après, un groupe de héros pénétra dans le temple des seigneurs draconiens de Sanction et découvrit que les œufs des dragons bons avaient été détruits et transformés en draconiens. Ils portèrent cette nouvelle tragique aux dragons métalliques, qui réalisèrent qu'on les avait trompés. Ils se joignirent alors au conflit dans la plus grande sauvagerie.

Avec l'aide des dragons bons, les forces de Blanchepierre engagèrent l'offensive. Menées par Gunthar Uth Wistan et Laurana du Qualinesti, les armées d'humains, d'elfes et de nains reprirent le nord des plaines de Solamnie.

La chute de Kalaman sonna le début de la fin pour les forces des ténèbres, mais Takhisis refusa d'admettre sa défaite. Ses sbires recherchaient désespérément Berem l'Éternel afin qu'elle puisse franchir le portail, ce qui aurait permis aux légions des Abysses de se joindre à la guerre.

Les troupes de Takhisis finirent par le trouver, mais il était trop tard. En effet, les forces de Blanchepierre s'approchaient de Neraka. Les seigneurs draconiens se battirent pour la Couronne de Pouvoir et le Mal finit par se mordre la queue. Avec la chute de Neraka, l'armée draconique s'effondra.

La guerre de la Lance venait de s'achever.

Jouer pendant la guerre de la Lance

L'histoire de la guerre de la Lance est racontée en détail dans la trilogie des *Chroniques de Dragonlance*. Ce récit traite d'un groupe de héros et du rôle crucial qu'ils jouèrent pendant la guerre. Le maître du donjon peut parfaitement mener une campagne entière en confiant l'interprétation de ces héros aux joueurs, soit en se conformant aux événements décrits dans la trilogie, soit en les emmenant vers de nouvelles aventures.

Le MD a également la possibilité de créer des histoires basées sur d'autres lieux et événements de la guerre, et donc de développer des héros et félons jouant un rôle important dans la destinée de Krynn. Le monde est vaste et les opportunités d'aventures sont légion. Un prêtre peut découvrir une relique sacrée en rapport avec les anciens dieux, et un kender réaliser qu'un dragon noir s'est installé dans une caverne des environs. Mais les héros peuvent également tomber sur un camp d'entraînement draconien. Enfin, un groupe de mages peut aussi se rendre au Silvanesti avec pour mission de trouver l'*orbe draconique* manquant.

Créer vos propres récits et intégrez-les à l'intrigue générale. Faites-en sorte que vos personnages joueurs aient le sentiment de jouer un rôle essentiel au sein de cette épopée et créez vos propres héros de la Lance !

Le retour des dieux

Vous disposez de nombreux moyens d'exploiter de manière créative le retour des dieux durant l'Ère de Désespérance.

Les trois dieux de la magie (Solinari, Lunitari et Nuitari) ne sont jamais partis, mais ils hésitent à révéler leur présence. Par l'intermédiaire des trois

lunes, ils confèrent toujours le don de la magie à leurs disciples, les magiciens de Haute Sorcellerie. Ils n'apparaissent en personne qu'à une poignée de leurs serviteurs, en qui ils ont confiance, mais également à ceux qu'ils tentent d'influencer.

Tout bon magicien apprend à garder ses secrets et aucun n'accepterait de parler des dieux et de leur influence, si ce n'est avec un ami proche ou un associé de confiance, et encore. Ainsi, les magiciens n'avouent-ils pas publiquement que les dieux de la magie sont toujours présents. Premièrement, cela ne regarde personne. Deuxièmement, ils savent qu'au mieux on ne les croira pas et, qu'au pire, on les qualifiera d'hérétiques avant de les condamner unilatéralement.

Les nains prétendent que Reorx ne les a jamais abandonnés et continuent donc de le vénérer, même si la plupart pensent au plus profond de leur cœur qu'il est parti de colère. Certains croyants ont peut-être ses faveurs, mais il ne se révélera jamais, préférant pour cela assumer son identité de mortel, Dougan Rougemartel.

Astinus de Palanthas, l'archiviste, est également présent, ce qui en pousse certains à penser que Gilean l'est également car beaucoup croient qu'il s'agit d'une seule et même personne. Cependant, Astinus nie fermement cette association. Si Gilean se trouve quelque part dans le monde, il se contente de jouer un rôle d'observateur.

Les dieux du Mal reviennent dans le monde avant ceux du Bien. Ils prennent naturellement soin de dissimuler ce fait aux divinités du Bien et de la Neutralité. Du reste, la plupart restent apparemment inactifs jusqu'au début de la guerre de la Lance. À l'instar des dieux de la magie, les dieux du Mal ne révèlent leur présence qu'à une poignée de prêtres de confiance sur lesquels ils peuvent compter et qui ne souffleront mot de leur présence. Par exemple, Morgion trouve que les épidémies qui ravagent le continent constituent une trop belle occasion de gagner des disciples, mais il s'assure de ne pas révéler le rôle qu'il joue dans leur propagation. Durant cette ère, les dieux du Mal sont parfaitement exploitables au sein de votre campagne, mais leurs agents feront toujours preuve d'une grande discrétion et feront de leur mieux pour dissimuler toute référence ou allusion aux dieux. Dans l'ensemble, ils s'en sortent plutôt bien.

Les dieux du Bien et le Neutralité reviennent ensuite, mais seulement lorsqu'il devient évident que ceux du Mal sont à l'œuvre dans le monde. Aux yeux de l'histoire, Lunedor restera la prêtresse qui reçut des pouvoirs de guérison de la part de Mishakal, mais d'autres prêtres d'Ansalonie peuvent très bien avoir profité de cette même bénédiction.

Si votre campagne exploite les dieux, utilisez-les avec parcimonie et ne donnez jamais aux personnages joueurs le sentiment qu'une main divine les pousse de l'avant. Souvent, ils n'auront même pas le sentiment d'avoir croisé le chemin d'un dieu, ne le découvrant peut-être que bien plus tard.

Les rôle des dieux

Pendant la guerre de la Lance, durant laquelle les dieux luttent pour le contrôle d'un camp ou pour préserver l'équilibre, l'histoire et les relations qu'entretiennent ceux-ci sont cruciales. En cette période tumultueuse, chaque dieu agit dans le but de parvenir à ses desseins.

Branchala

Au fil des différents âges de Krynn, l'histoire de l'ordre de Branchala a toujours été paisible. Il suffit qu'un prêtre se saisisse d'un luth et se mette à chanter les louanges de Branchala pour que le culte de celui-ci se propage sur tout le continent. Les prêtres diffusent son verbe en voyageant, en contant des histoires et en échangeant des chants. Sur les terres elfes, son Église a carrément une dimension politique. En effet, les elfes le placent au rang de divinité majeure du panthéon. De fait, les prêtres d'Astarin (comme on appelle Branchala au Silvanesti) sont les grands prêtres de nombreuses maisons et assurément les plus importants du pays.

Branchala a une tendresse bien particulière pour les kenders, qui aiment chants et histoires et qui jouissent de la vie sans se soucier du monde matériel. Pour les kenders, musique et contes sont des dons divins. Ainsi, le Maître du Chant compte de nombreux disciples en leur sein. Du reste, la plupart des bardes kenders le vénèrent et lui adressent des prières afin de voyager en toute sécurité.

Après l'Ère de la Naissance des Étoiles, Branchala se retira progressivement des affaires du monde et des dieux pour se consacrer pleinement à la musique. Il conféra des sorts à ses prêtres mais n'en adopta pas moins une attitude détachée.

Le règne du Prêtre-roi ne changea pas la nature des prêtres de Branchala. Ces derniers n'étaient pas corrompus et on les persécutait souvent parce qu'ils ne comprenaient pas que « la vie est une affaire sérieuse ». Ils cessèrent donc de parcourir l'Istar et les régions placées sous son contrôle. Le culte de Branchala compta parmi les forces qui expliquaient la politique d'isolement que menaient les elfes sous cette ère. Le Cataclysme marqua la fin de l'Église, mais nombre de disciples « officieux » continuèrent de parcourir le pays dans le but d'apaiser les souffrances via chants et contes.

Pendant l'Ère de Désespérance, Branchala se manifeste d'abord auprès des elfes et des kenders, puis se tourne vers les autres races de Krynn. Ses prêtres contribuent à la lutte menée contre le Cauchemar de Lorac qui détruit les forêts du Silvanesti. Les bardes commencent à chanter les exploits des héros de la guerre de la Lance, les propageant sur tout le continent et s'en servant en guise de paraboles pour enseigner les vertus que sont le courage, l'honneur et l'amitié. Évidemment, chaque barde ajoute son grain de sel à l'histoire.

Dans de nombreux hameaux, villes et villages, les prêtres de Branchala sont les seules sources d'informations en provenance du monde extérieur.

Habbakuk

Le culte de Habbakuk a toujours été très répandu sur Krynn, même pendant l'Ère des Rêves.

Fils de Paladine et de Mishakal, il est également le frère jumeau de Kiri-Jolith. En compagnie de son père et de son frère, il a fondé les chevaliers solamniques et créé l'Ordre de la Couronne pour soutenir sa cause. Frais et gaillard, Habbakuk s'attache toujours à l'instant présent, sans réellement se soucier du passé ou du présent. Il semble donc insouciant et débordant de gaieté par moments, calculateur et discret la seconde suivante. Certains voient derrière ce comportement une forme de mal et de cruauté, mais Habbakuk est assurément bon. Il livre une guerre permanente à Zeboim, la déesse des tempêtes. Chislev est son alliée, et tous deux protègent la nature et les animaux contre ceux nuisent à Krynn.

Les crises istariennes divisèrent les disciples de cette divinité. Certains prétendirent qu'il fallait maintenir un profil bas et n'entreprendre aucune action dans l'espoir que la situation change et que les Istariens en tirent les leçons. Mais lorsque ceux-ci se livrèrent au pillage et commirent de nombreux actes de cruauté, les serviteurs de Habbakuk, et plus particulièrement les druides, combattirent pour protéger ceux dont ils avaient la garde. Résultat des courses, nombre de druides furent persécutés.

Habbakuk souffrit grandement du nombre de créatures innocentes tuées durant le Cataclysme. Les pluies torrentielles qui s'abattirent durant cette période furent d'ailleurs attribuées à ses larmes. Revenant durant l'Ère de Désespérance, il œuvre conjointement avec Chislev et les dieux de la Neutralité pour soigner les plaies ouvertes par le désastre. Comme il a fondé l'Ordre de la Couronne, les chevaliers se consacrent souvent à la protection de la nature.

Kiri-Jolith

Au début de l'Ère des Rêves, les prêtres et adorateurs de Kiri-Jolith étaient peu nombreux. À cette époque, les minotaures commencèrent à le vénérer car aux côtés de Sargonnas, il était l'un des rares dieux à ne pas les avoir abandonnés.

Durant cet âge, Kiri-Jolith, Habbakuk et Paladine se manifestèrent devant Vinas Solamnus et l'invitèrent à fonder les chevaliers solamniques. Kiri-Jolith devint la divinité tutélaire de l'Ordre de l'Épée.

Ses prêtres combattirent au sein des rangs de l'armée solamnique lors de la troisième guerre Draconique, affrontant ogres et dragons. Après la guerre, le peuple rendit hommage aux chevaliers et l'influence de l'Église crût rapidement.

Au début de l'Ère de Pouvoir, les prêtres de Kiri-Jolith aidèrent la population à contenir gobelins, ogres et autres forces du Mal.

Sous le règne d'Istar, ils tombèrent sous les coups de boutoir de la corruption du Prêtre-roi. Alors que les forces d'Istar conquéraient au nom des dieux du Bien, les prêtres de Kiri-Jolith prirent de force les terres des païens. Les véritables prêtres s'élevèrent contre de tels actes, mais ils furent chassés ou persécutés et finirent par disparaître, comme tous les autres prêtres avant le Cataclysme.

Pendant la guerre de la Lance, Kiri-Jolith fait son retour dans le monde et son clergé renaît. Ses prêtres se joignent de nouveau aux chevaliers solamniques et sont accompagnés des pouvoirs légendaires de l'Ordre de l'Épée.

Majere

L'ordre de Majere compte parmi les plus vieilles Églises d'Ansalonie. Malgré leur vénérable héritage, ses prêtres occupèrent longtemps une position de second plan, conseillant et encourageant les autres champions du Bien plutôt que d'agir.

Lors du Deuxième Âge, l'Église de Majere connut son apogée. Ses monastères protégeaient et créaient de grandes œuvres artistiques, philosophiques, scientifiques et théologiques.

Le règne du Prêtre-roi eut un impact relativement faible sur les moines de cette divinité. Troublés par ses préceptes, d'aucuns s'enfermèrent dans leur monastère, et peu s'adonnèrent à ses us. Les prêtres de Majere d'Ergoth comptèrent parmi les premiers à critiquer le Prêtre-roi et furent donc persécutés en représailles. Le dogme d'Istar infecta cependant certains monastères, parmi lesquels l'abbaye de Veillesang.

Après le Cataclysme, l'ordre de Majere resta fidèle au dieu disparu. Bien que la magie divine disparût en même temps que les véritables prêtres, les moines conservèrent leurs préceptes et leur discipline, et nombre tinrent bon durant les longues années Noires.

Mishakal

Avant le Cataclysme, Mishakal comptait parmi les divinités les plus vénérées et possédait de nombreux temples voués à l'enseignement de la guérison. Ses prêtres apparaissaient dans presque toutes les communautés d'Ansalonie.

Au cours de l'avènement d'Istar, nombre des grands prêtres de Mishakal furent pris dans la tourmente du Prêtre-roi et perdirent leur pouvoir de guérison, ce qui les poussa à prétendre que les arts curatifs relevaient du simple mythe. Lorsque les véritables prêtres quittèrent le pays, ceux de Mishakal furent parmi les derniers à s'en aller. Certains renoncèrent à leurs pouvoirs et restèrent dans la perspective de soigner les plaies engendrées par le Cataclysme à venir.

Des siècles plus tard, Lunedor, la fille d'un chef barbare qui porte le *bâton de cristal bleu*, devient plus connue sous le nom de l'Élue de Mishakal. Elle découvre alors les *disques de Mishakal*. Ces disques en platine, qui rappellent l'existence des dieux du Bien, ramènent l'espoir durant la guerre de la Lance. Après celle-ci, Lunedor fonde une nouvelle Église basée sur d'anciens préceptes.

Paladine

Paladine soutient les lois du Bien, aide les justes et combat le Mal. Il ne tourne pas le dos à ceux qui empruntent la voie de l'ombre, mais tente de les ramener vers la lumière. Il pense toujours au bien de chacun en premier, mais dans le cadre de la loi. Il est partisan du libre arbitre et est persuadé que les mortels ont le droit de choisir leur destinée.

Paladine est l'ennemi juré de Takhisis et de tous les dieux du Mal qui souhaitent dominer le monde de Krynn et les peuples qui l'habitent. Il y a de cela bien longtemps, pendant l'Ère de la Naissance des Étoiles, il découvrit les ambitions maléfiques de Takhisis et chercha le moyen de l'arrêter. Cela entraîna la première alliance entre les dieux du Bien et ceux de la Neutralité. Cependant, cette alliance a depuis été mise à l'épreuve par ce que Paladine voit comme un manque d'implication de la part des dieux de la Neutralité. Il comprend leur refus de prendre parti, mais ne l'excuse pas.

Lorsque la guerre de tous les Saints manqua de signer l'anéantissement de Krynn, Paladine saisit la sottise d'une guerre ouverte. Chagriné par la destruction que le conflit avait semée, il jura de ne plus jamais livrer bataille en usant de toute sa puissance. Le Père du Bien décida donc de faire preuve de davantage de subtilité dans sa guerre contre les dieux du Mal. En œuvrant par le l'intermédiaire d'adorateurs plutôt que d'utiliser ses pouvoirs, il voulut que naisse le changement, mais sans mettre en jeu la sécurité du monde.

Ainsi, au cours des Deuxième et Troisième Âges, les prêtres de Paladine menèrent par l'exemple. Cependant, sous l'influence du Prêtre-roi, l'ambition corrompit leur cœur et ils voulurent prendre le contrôle du peuple plutôt que de le guider. Ils pensaient que ce qu'ils faisaient était juste et insistèrent pour que chacun agisse sur leur modèle. En raison de la corruption de l'Église istarienne, Paladine cessa de conférer des sorts à ceux que la soif de pouvoir abrutissait, ce qui incluait nombre de prêtres bien placés du clergé. Il ne put néanmoins empêcher son Église de sombrer face à l'attrait de la puissance matérielle. Mené par le Prêtre-roi, son clergé profita de la place qu'il occupait pour prendre le contrôle de l'Ansalonie. S'ensuivit alors le Cataclysme qui sonna le glas du Prêtre-roi, de ses disciples et de milliers de personnes, coupables et innocents confondus.

Les mortels qui survécurent ne comprenaient pas les us des dieux et beaucoup s'efforcèrent de concilier le rôle que Paladine avait joué dans le Cataclysme avec celui d'une divinité juste. Mais comment pouvait-il avoir permis une telle catastrophe ? Du reste, pourquoi avait-il laissé le Mal s'insinuer dans le monde ? Il s'agissait de questions auxquelles personne ne trouvait de réponse et le peuple perdit toute forme de foi divine.

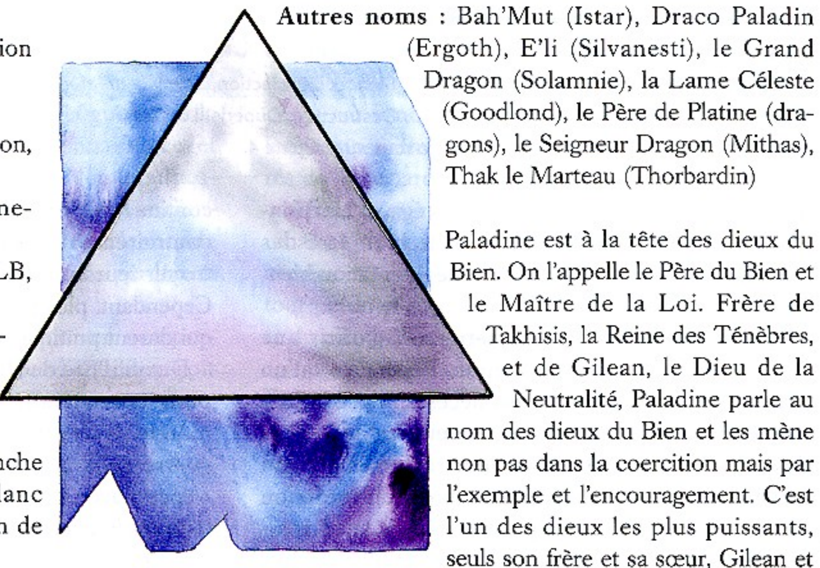
Dame Guérison

Par la suite, les dieux du Bien se retirèrent complètement de l'Ansalonie, sachant que si la foi devait revenir dans le monde, il faudrait que les mortels viennent la chercher. Cependant, plutôt que de réaliser leurs propres erreurs, ils condamnèrent les dieux.

Quand un berger du nom de Rivebise se mit quête des vrais dieux, Paladine en fut le premier heureux. Lors de la guerre de la Lance, il confia au mortel un rôle de premier plan quant au retour de la magie de guérison et à la diffusion de l'existence des dieux du Bien. Paladine œuvra par le biais de son avatar Fizban pour apprendre aux mortels que les dieux les avaient toujours attendus. Il orchestra le retour des dieux du Bien et de la Neutralité pour vaincre Takhisis et rétablir l'équilibre. Des héros apparurent et vinrent à bout de la puissance de la Reine des Ténèbres. Paladine leur fit part de l'existence de *lancedragons* qui leur permirent de repousser la noire armée draconique.

Paladine
Le Seigneur des Dragons
Dieu supérieur
Plan d'origine : le Dôme de la Création
Symbole : un triangle en argent, un dragon de platine ou un pin (elfes) ; une enclume (nains)

Couleurs : argent et blanc
Symbole céleste : la constellation du Dragon de Platine
Alignement : loyal bon
Attributions : Bien, loi, protection, lumière, dragons bons
Adorateurs : créatures d'alignement bon
Alignements des prêtres : LB, LN, NB
Domaines : Bien, Loi, Protection, Soleil
Arme de prédilection : épée longue (« Protectrice »)
Vêtements préférés : robe blanche à capuche (la pureté du blanc dénote la place occupée au sein de l'Église)



Autres noms : Bah'Mut (Istar), Draco Paladin (Ergoth), E'li (Silvanesti), le Grand Dragon (Solamnie), la Lame Céleste (Goodlond), le Père de Platine (dragons), le Seigneur Dragon (Mithas), Thak le Marteau (Thorbardin)

Paladine est à la tête des dieux du Bien. On l'appelle le Père du Bien et le Maître de la Loi. Frère de Takhisis, la Reine des Ténèbres, et de Gilean, le Dieu de la Neutralité, Paladine parle au nom des dieux du Bien et les mène non pas dans la coercition mais par l'exemple et l'encouragement. C'est l'un des dieux les plus puissants, seuls son frère et sa sœur, Gilean et

Bâton de cristal bleu (*Bâton de Mishakal*)

Le *bâton de cristal bleu* est un puissant artefact du Bien qui ne vient au monde qu'en cas de grande nécessité. Mishakal guide et protège son porteur, et les forces du Mal ne peuvent en tirer aucun avantage.

Certaines légendes de l'Ère des Rêves évoquent déjà le bâton et ses pouvoirs, mais il n'apparaît de nouveau dans le monde qu'à l'Ère de Désespérance, quand un nomade des plaines de la tribu Que-Shu met la main dessus. Après avoir aidé les héros de la guerre de la Lance à retrouver les *disques de Mishakal*, le *bâton de cristal bleu* réintègre la statue de Mishakal de Xak Tsaroth.

Cet artefact prend généralement la forme d'un simple bâton en bois, mais il révèle sa véritable apparence dès que l'on s'en sert, ou lorsqu'on utilise un sort de *vision lucide*. Il est entièrement constitué de cristal bleu et présente un pommeau incrusté d'un gros saphir absolument parfait.

Description. Le *bâton de cristal bleu* possède 20 charges maximum, mais il en regagne automatiquement 1 par jour. Si on le place dans les mains de la statue de Mishakal de Xak Tsaroth, il recouvre instantanément toutes ses charges.

Les pouvoirs suivants ne coûtent aucune charge :

- *Soins superficiels*
- *Détection du poison*

Les pouvoirs suivants coûtent 2 charges :

- *Injonction*
- *Regain d'assurance*
- *Soins légers*

Les pouvoirs suivants coûtent 6 charges :

- *Délivrance des malédictions*
- *Flamme éternelle*
- *Guérison de la surdité/cécité*
- *Guérison des maladies*

Les pouvoirs suivants coûtent 8 charges :

- *Restauration*
- *Soins intensifs*

Les pouvoirs suivants coûtent 10 charges :

- *Rappel à la vie*

Les pouvoirs suivants coûtent 14 charges :

- *Restauration suprême*
- *Résurrection*

En outre, il s'agit d'un *bâton +2*.

Une fois par jour, il peut user de *téléportation suprême*. Cependant, c'est l'objet et non son porteur qui active le pouvoir (à la discrétion du MD) et choisit la destination.

Une fois par jour, le *bâton de cristal bleu* peut dévier le souffle d'un dragon, protégeant ainsi une sphère de 3 mètres de rayon autour de son porteur.

Seules les créatures d'alignement bon peuvent le manipuler en toute sécurité. Si une créature neutre tente de s'en emparer, elle subit 2d6 points de dégâts bons par round. Dans le cas d'une créature d'alignement mauvais, ces dégâts s'élèvent à 4d6 points par round.

Invocation puissante ; NLS 20.

Disques de Mishakal

Ces disques sacrés traitent de l'existence même des dieux du Bien. Quiconque les lit découvrira donc qu'il existe des dieux du Bien et pourra choisir l'un d'eux en guise de divinité tutélaire.

Seules les créatures d'alignement bon peuvent les examiner en toute sécurité. Si une créature neutre les touche, elle subit 2d6 points de dégâts bons. Dans le cas d'une créature d'alignement mauvais, ces dégâts s'élèvent à 4d6 points.

Divination et évocation (Bien) puissantes ; NLS 20.

TABLE 9–1 : DIEUX DES AUTRES ÈRES*

Dieu	Alignement	Domaines	Adorateurs
Paladine	LB	Bien, Loi, Protection, Soleil	Créatures bonnes
Takhisis	LM	Destruction, Duperie, Loi, Mal	Créatures mauvaises

* Pour les autres dieux de Krynn, reportez-vous au Chapitre 4.

Takhisis, étant considérés comme ses égaux. Les principaux intérêts de Paladine sont le bien-être des peuples de Krynn et la protection de sa création bien-aimée face au Mal.

Le rôle principal de ses prêtres est d'offrir une orientation spirituelle au peuple. Persuadés qu'un gouvernement bon et juste est nécessaire pour obtenir une société libre et stable, ils œuvrent aux côtés des différents souverains de leur région et servent leur communauté en qualité de juges, d'avocats ou de conseillers. Là où les prêtres de Mishakal apaisent les souffrances physiques, les fils et filles révérés de Paladine s'attachent à la guérison de l'âme. Ils aident les nécessiteux et offrent l'asile aux individus accusés à tort.

Dogme

Récompense les bonnes actions. Les coupables doivent être traduits en justice. À l'instar du jour et la nuit, le Bien contraste avec le Mal, et l'un ne saurait exister sans l'autre. Bien que les intérêts de la majorité soient supérieurs à la somme de ses composantes, il ne faut pas négliger ces dernières. Le Bien rachète les siens. Nul n'est à ce point perdu qu'il ne puisse être ramené vers la lumière.

Solinari

Au cours de l'Ère de la Naissance des Étoiles, Solinari parcourut Krynn en compagnie des autres divinités de la magie, Lunitari et Nuitari. Pendant que les panthéons du Bien, de la neutralité et du Mal, menaient la guerre de tous les Saints dans les cieux, Solinari et ses cousins restèrent près du monde sous la forme de trois lunes. Pendant la guerre, tous trois se mirent en quête de serviteurs dignes de ce nom capables d'apprendre les us de la magie. Une fois leur instruction achevée, ces disciples reçurent les clefs de la Citadelle Perdue. Ils revinrent dans le monde et fondèrent les Ordres de Haute Sorcellerie.

Les mages constituaient des cibles de choix pour le Prêtre-roi. En effet, celui-ci voyait leur magie comme une opposition directe au pouvoir clérical. Il décréta donc que tous les mages, y compris les Robes Blanches, étaient de nature maléfique. À l'apogée du Prêtre-roi d'Istar, Solinari ordonna à ses disciples de faire preuve de mesure et de rester cachés, leur conseillant d'œuvrer dans le sens de la magie sans attirer l'attention de l'Église. Bien qu'ils aient participé aux batailles Perdues, ils conclurent un traité précaire avec Istar après la destruction de deux des Tours de Haute Sorcellerie. Ils supervisèrent également la reddition des tours de Palanthas et d'Istar. Une fois la cité d'Istar détruite par la montagne embrasée, Solinari continua de faire don de magie aux Robes Blanches, contrairement aux autres dieux qui cessèrent d'octroyer leurs pouvoirs de guérison à leurs ouailles. Cependant, plus personne ne fit confiance aux mages qui durent pratiquer leur art dans le secret.

Durant l'Ère de Désespérance, Solinari est l'une des premières divinités à faire sa réapparition dans le monde. Il avertit Par-Sarlian de l'imminence de la guerre de la Lance et lui demande de trouver une « épée » avec laquelle combattre le Mal.

Après la guerre, Solinari œuvre conjointement avec Lunitari et Nuitari pour rappeler au monde l'existence de la Haute Sorcellerie. Cependant, cette entreprise est de courte durée car la guerre du Chaos force Solinari à s'engager sur le champ de bataille pour sauver Krynn de la destruction.

Chislev

L'Église de Chislev a toujours assuré une présence en Ansalonie, même pendant les années noires qui suivirent le Cataclysme, lorsque les druides aidèrent le peuple en l'absence de la déesse. Chislev est l'une des premières divinités à revenir sur Krynn au cours de cette ère. Les druides, qui sont les premiers à recevoir sa bénédiction, l'accueillent à bras ouverts.

Chislev entretient avec Krynn un lien que l'on comprend mal. Elle ressent chacune des blessures de la terre et des forêts. Elle pleure la mort de chaque animal. Elle vit le Cauchemar du Silvanesti comme une véritable plaie ouverte et œuvre continuellement pour rendre à la terre la beauté et la paix qu'elle a perdues.

Gilean

L'histoire du culte de Gilean est certainement la mieux connue de toutes les Églises. Depuis sa création, les prêtres parcourent le pays en quête de connaissances. Il s'agit donc d'une Église de taille modeste mais influente, qui agit en qualité de pourvoyeuse de renseignements et contribua à défendre la cause de l'Équilibre en offrant des informations sans équivoque ni intérêt personnel.

La cité d'Istar était pourvue d'un grand temple dédié à Gilean. Le Prêtre-roi estima que le savoir était dangereux et devait être contrôlé. Les prêtres emportèrent donc la majeure partie du contenu de la bibliothèque d'Istar dans la Grande Bibliothèque de Palanthas ainsi que dans une bibliothèque fortifiée située près de Gwynned, en Ergoth du Nord. Ainsi, ces connaissances survécurent au Cataclysme. Si les prêtres perdirent la foi après le désastre, ils restèrent d'excellents bibliothécaires. Les esthètes de la grande bibliothèque de Palanthas comptaient certainement

parmi les plus grands érudits d'Ansalonie et aidèrent Astinus à écrire son *Iconochronos*, qui conte l'histoire de tous ceux qui ont vécu sur le continent.

L'Église retrouve son statut durant la guerre de la Lance lorsqu'il s'agit de retrouver des connaissances et autres secrets de première importance. Nombre d'académiciens, d'historiens, de quêteurs de vérité et d'enseignants rejoignent le clergé et parcourent le monde pour retrouver les volumes et parchemins perdus au cours de l'Ère de Désespérance.

Gilean sait que les forces du Bien doivent remporter la guerre de la Lance pour que l'équilibre soit maintenu, mais il surveille de près l'avènement d'une autre Istar.

Lunitari

Aux premiers jours du monde, Lunitari parcourut la face de Krynn en compagnie de ses deux cousins, les dieux de la magie du Bien et de la magie du Mal. Ces trois divinités restèrent près de leur création bien-aimée durant la guerre de tous les Saints, pendant que les autres dieux luttaient pour le contrôle des esprits et des étoiles. À l'instar de Solinari et de Nuitari, Lunitari fouilla Krynn en quête d'un disciple auquel enseigner les us de la magie neutre. Elle le trouva, lui confia une clef de la Citadelle Perdue, puis le renvoya sur Krynn pour qu'il enseigne à son tour et fonde les Ordres de Haute Sorcellerie.

Avant le Cataclysme, Lunitari était affligée par l'influence croissante du Prêtre-roi d'Istar et fit ce qu'elle put pour limiter sa montée en puissance. Ses disciples œuvrèrent pour sauver la magie et combattirent lors des batailles Perdues, qui s'achevèrent par la destruction de deux Tours de Haute Sorcellerie. Après un traité fragile conclu avec l'Église d'Istar, les serviteurs de Lunitari sauvèrent les artefacts restant et se retirèrent vers la Tour de Wayreth. Contrairement aux prêtres des autres dieux, les disciples de Lunitari ne quittèrent pas le monde pendant la Nuit du Désastre. En outre, la magie neutre ne disparut pas une fois Istar détruite par la montagne embrasée. Quel que fût l'ordre, les mages se virent pourchassés et beaucoup décidèrent de se retirer du monde.

La présence de Lunitari se fait de nouveau sentir peu avant la guerre de la Lance lorsqu'elle accepte Raistlin Majere, qui devient par la suite « l'épée » de Par-Salian de l'Ordre des Robes Rouges. Après la guerre, Lunitari collabore avec Solinari et Nuitari pour offrir à la magie la place de premier plan qu'elle occupait avant le Cataclysme et pour grossir les rangs des Ordres de Haute Sorcellerie. Lunitari parcourt Krynn, offrant à ses disciples des occasions d'utiliser et de découvrir le don de la magie neutre.

Sirrion

Durant l'Ère de Désespérance, de nombreux gnomes sont les disciples de Sirrion et sont chargés d'entretenir la flamme éternel du mont Assez, qui est la fournaise la plus chaude alimentant les inventions de cette race. Les nains de Garnet vénèrent également Sirrion, juste après Reorx, et lui rendent hommage car il nourrit les feux de la forge. Il y a bien longtemps, Sirrion était l'un des dieux les plus vénérés de Thorbardin.

Après la guerre de la Lance, le culte de Sirrion renaît et lutte contre la destruction que provoquent les armées draconiques. Ses prêtres aident ceux qui ont tout perdu et insistent sur l'importance de l'équilibre et du changement, même en temps de guerre.

Reorx

Dans tous les mythes de la Création, Reorx vint à bout du Chaos et fit Krynn grâce à l'essence des ténèbres. Il conserva un petit morceau du Chaos dont il se servit pour forger la Gemme Grise. Certaines légendes prétendent qu'il l'emprisonna plus simplement dans la Gemme Grise, manœuvre désastreuse qui conduisit au Second Cataclysme. La Gemme donna naissance aux nains, aux gnomes et aux kender. Cependant, les mythes nains et gnomes maintiennent qu'ils furent créés les premiers.

Pour les nains de cette ère, Reorx arbore nombre de vertus relatives à leur race, comme le pragmatisme, la discipline, le manque de passion et de rares moments d'évasion, mais aucun de leurs vices, comme la cupidité. Les gnomes voient Reorx comme un sage inventeur qui œuvre sans cesse pour améliorer ses créations. De leur côté, les kenders le considèrent comme un dieu insouciant qui adore le travail manuel.

Les nains sont les plus fidèles serviteurs de Reorx. Ils affirment même lui être restés loyaux après le Cataclysme, mais certains se souciaient avant tout des apparences. Les gnomes lui sont également restés fidèles, notamment parce que qu'une commission étudie encore à ce jour la disparition des dieux après le Cataclysme. Reorx est loyal envers ses disciples. Ainsi, il œuvre à la restauration des royaumes nains et veille à ce que les gnomes survivent à leur ingéniosité.

Shinare

Avant le Cataclysme, les temples de Shinare attiraient de nombreux disciples parmi les marchands d'Ansalonie. Sous l'ère de la puissante Istar, son culte fut populaire malgré ses préceptes de neutralité et d'entreprise. Commerçants et clients faisaient régulièrement appel à elle afin qu'elle bénisse toutes leurs transactions.

Avec le retour des dieux pendant la guerre de la Lance, l'Église de Shinare se développa rapidement, tout spécialement en Solamnie et à Thorbardin. Les mercenaires la vénèrent souvent et sont les bienvenus dans les caravanes de marchands.

Les prêtres de Shinare sont les plus fervents défenseurs du progrès et du travail durant l'ère qui sépare la guerre de la Lance et l'avènement des chevaliers de Takhisis. Leur sacerdoce contribue au perfectionnement

d'un grand nombre de guildes, d'entreprises et de réseaux commerciaux. De grandes villes comme Palanthas et Gwynned s'ouvrent au monde, leur politique d'isolement traditionnelle laissant la place à un intérêt grandissant pour le commerce.

Zivilyn

Il semblerait que le culte de Zivilyn existe depuis les premières heures de l'Ansalonie. Avant le Cataclysme, ses prêtres fondèrent des monastères et autres retraites, telles autant d'enclaves de sagesse et de discernement. Ces temples s'élevaient souvent en pleine nature, au cœur de Chislev, pour accentuer le lien entre le dieu et la dame des Bois. Les prêtres itinérants de Zivilyn desservaient villages et petites villes. Avec l'avènement d'Istar, ils devinrent les cibles de persécutions car non seulement refusèrent-ils d'observer les exigences du Prêtre-roi, mais ils osèrent en plus élever la voix contre lui. Leurs monastères sombrèrent dans le silence lorsque les véritables prêtres quittèrent Krynn.

Pendant la guerre de la Lance, les fidèles de Zivilyn se joignent aux prêtres de Chislev pour restituer son harmonie à la nature et sa sagesse au monde. Bien que le nouveau clergé rouvre monastère et enclaves, les prêtres s'impliquent davantage dans les communautés et étendent la foi aux survivants et réfugiés de la guerre. Les temples qui s'élèvent dans les milieux sauvages sont ouverts aux pèlerins et aspirants, et les fidèles retrouvent l'espoir dans le culte de l'Arbre du Monde.

Chemosh

Au fil des âges, la peur de la mort en a poussé plus d'un vers le culte de Chemosh. Ses temples étaient peu nombreux, mais ceux qui voulaient allonger leur espérance de vie par tous les moyens n'avaient aucun mal à trouver ses groupes de disciples clandestins.

Les serviteurs de Chemosh subirent les pires persécutions au cours du Troisième Âge car ils troublaient le repos des morts et sapaient les préceptes du Bien. Au moment où se déclencha le Cataclysme, il ne restait plus qu'une poignée de véritables prêtres de Chemosh.

Au cours de l'Ère de Désespérance, de nombreux individus en proie au désespoir le plus grand trouvèrent une forme tronquée de salut en se tournant vers lui. Pendant la guerre de la Lance, son culte prospéra puisque ses disciples parcouraient les champs de bataille et animaient les morts abandonnés et privés de sépulture.

Hiddukel

Animé par une soif de biens mal acquis et d'âmes achetées, le dieu de l'avarice et de la cupidité suivit Takhisis dans le monde depuis l'Au-delà. Il aida la Reine des Ténèbres lorsqu'elle remit en cause l'ordre de la Création, restant tapi dans l'ombre et manipulant le cours des événements à ses propres fins.

Avant le Cataclysme, tous ceux qui désiraient se jouer de leur prochain pour faire l'acquisition de pouvoir et de richesses eurent recours à l'infamie de Hiddukel. Durant les derniers jours précédant le Cataclysme, il remporta un grand nombre de serviteurs car l'orgueil du Prêtre-roi valut la ruine financière de nombreux Ansaloniens.

Durant les années qui aboutissent à la guerre de la Lance, le clergé de Hiddukel fait une lente réapparition dans les communautés isolées du nord alors qu'il s'apprête à rejoindre sa Reine dans sa tentative de conquête de l'Ansalonie. Après la guerre, il exploite l'ère de renouveau et de reconstruction en s'insinuant dans le cœur des marchands cupides et autres criminels.

Morgion

Morgion œuvre dans le but de propager des maladies où qu'il se rende. Son pouvoir fut particulièrement grand pendant l'Ère des Rêves, mais il déclina lentement en raison de la croisade que les forces du Bien menèrent contre ses disciples. Son Église reprit du poil de la bête durant la troisième guerre Draconique et chacun redoutait alors ses membres. Quand un disciple de Morgion assassina un grand maître des chevaliers solamniques, ces derniers furent à deux doigts d'éradiquer le culte. Durant l'Ère du Pouvoir, il resta moins d'une centaine de ses disciples sur Krynn.

Le Cataclysme offrit famine et épidémies au monde. Après ce désastre, il remporte un grand nombre de serviteurs à Zhakar et charge les nains infectés de propager leur mal.

Nuitari

Durant l'Ère de la Nuit des Étoiles, lorsque les esprits voués à vivre sur Krynn et à vénérer les dieux étaient encore présents parmi les étoiles, Nuitari parcourut le monde en compagnie de ses cousins, Solinari et Lunitari. Se détachant du panthéon des dieux du Mal, il ne participa pas à la guerre de tous les Saints. Il trouva un disciple et lui enseigna les us de la magie noire. Après la guerre, celui-ci revint dans le monde. Cet individu reçut une clef de la Citadelle Perdue et fonda les Ordres de Haute Sorcellerie en compagnie des disciples de Lunitari et de Solinari.

Un peu avant le Cataclysme et au faîte de la puissance du Prêtre-roi, les disciples de Nuitari furent pourchassés et terrassés par les serviteurs de l'Église istarienne. Forcés de battre en retraite jusqu'aux Tours de Haute Sorcellerie, les Robes Noires prirent la tête des magiciens de l'Ordre au cours des batailles Perdues. Réalisant que l'existence même de la magie pesait dans la balance, les Robes Noires acceptèrent le traité de paix du Prêtre-roi. Les derniers disciples de Nuitari se retirèrent dans la Tour de Haute Sorcellerie de Wayreth. Contrairement aux pouvoirs des prêtres des autres dieux, la magie des Robes Noires ne disparut pas de la surface de Krynn après le Cataclysme.

Nuitari est l'un des premiers dieux à réapparaître au cours de l'Ère de Désespérance. Il se met en quête d'individus avides de pouvoir et les initie aux voies de son ordre. Ses Robes Noires sont de mèche avec les prêtres de Takhisis, sa mère, pour corrompre les œufs des dragons bons, ce qui a pour effet de détruire ceux-ci et de donner naissance aux draconiens. Il s'agit de l'une des rares fois où il autorise ses serviteurs à collaborer avec les prêtres de sa mère. Les Robes Noires créent également les citadelles volantes utilisées pour attaquer les villes depuis les airs pendant la guerre de la Lance.

Sargonnas

L'Église de Sargonnas entama son ascension lorsque le dieu remarqua une nouvelle race, les minotaures. Impressionné par leur force et leur intelligence, il leur apparut sous l'apparence d'un des leurs et les aida à façonner leurs croyances. Au fil du temps, son culte grandit au sein de ce peuple et devint finalement la région officielle.

Le culte de Sargonnas, que ce fût parmi les minotaures ou les autres races, commença à décliner suite à la proclamation de la Vertu Manifeste du Prêtre-roi. Les minotaures furent persécutés et asservis, puis envoyés se battre dans les arènes ou forcés de ramer sur les galères istariennes. Ils virent donc le Cataclysme comme une véritable délivrance puisqu'il eut pour effet de les libérer de leurs oppresseurs humains et d'isoler leurs terres au beau milieu de l'océan.

Les torts dont beaucoup sont victimes durant la guerre de la Lance poussent le culte de Sargonnas à se développer sur tout le continent.

Takhisis

La guerre de tous les Saints manqua de livrer le monde en pâture à Takhisis, mais une alliance conclue entre les dieux du Bien et ceux de la Neutralité lui ôta la victoire. Elle fut incarcérée dans les Abysses et ne put plus entrer physiquement dans le monde sans intervention externe. Ainsi, elle dut œuvrer par le biais de prêtres et finit par se montrer plus ingénieuse, plus dangereuse.

L'Église de Takhisis fut derrière la plupart des conflits qui agitèrent le monde au fil des âges, car ses prêtres n'eurent de cesse d'œuvrer pour que la Reine des Ténèbres revienne dans le monde.

Ils furent particulièrement puissants durant l'Ère des Rêves. Les ogres, soutenus par la puissance du clergé, conquirent l'ensemble de l'Ansalonie. Cependant, la troisième guerre Draconique marqua le déclin du culte. En effet, la place des prêtres fut usurpée par des magiciens renégats qui promirent à la déesse qu'ils réussiraient là où ses disciples avaient échoué : ouvrir un portail menant à Krynn.

Durant la troisième guerre Draconique, Takhisis fut vaincue par le héros solamnique Huma et bannie dans les Abysses. Sa puissance et celle de ses prêtres déclinèrent. Durant l'ère istarienne, ses disciples furent décimés d'autant que le Prêtre-roi offrait jusqu'à 500 pièces d'or pour la tête de chacun d'eux. Cependant, Takhisis se moquait bien de ses prêtres et accepta de les sacrifier car elle savait pertinemment que malgré ses belles paroles, le cœur du Prêtre-roi était des plus noirs.

Après le Cataclysme, Takhisis tire parti du désespoir et de la peur du peuple pour



Sargonnas et un prêtre

rassembler de nouveaux adorateurs. Son pouvoir croît alors jusqu'à ce qu'elle soit une fois de plus vaincue par les forces du Bien pendant la guerre de la Lance. Des années plus tard, le seigneur Ariakan, le fils de Zeboim, démontre à Takhisis que les divisions qui ont animé ses disciples sont à l'origine de sa débâcle. Elle lui donne alors sa bénédiction pour qu'il fonde les chevaliers de Takhisis, un ordre basé sur les préceptes suivants : sacrifice de soi et stricte adhésion aux lois en vigueur.

Takhisis

La Reine des Ténèbres
Déesse supérieure
Plan d'origine : les Abysses
Symbole : un croissant de lune noir
Couleurs : noir et noir irisé
Symbole céleste : la constellation de la Reine des Ténèbres
Alignement : loyal mauvais
Attributions : Mal, haine, ténèbres, tyrannie, dragons maléfiques
Adorateurs : créatures d'alignement mauvais
Alignements des prêtres : LM, LN, NM
Domaines : Destruction, Duperie, Loi, Mal
Arme de prédilection : masse d'armes lourde (« Désespoir »)
Vêtements préférés : robe noire affichant un croissant de lune noir
Autres noms : la Dame du Chaos (Mithas), Mai-tat (Tarsis), Mwarg (hobgobelins), Nilat la Corruptrice (Mur des Glaces), la Reine des Dragons (Ergoth, Silvanesti), Tamex le Mauvais Métal (Thorbardin), Tii'Mhut (Istar), l'Unique (Neraka)

Sœur de Paladine et de Gilean, Takhisis est la reine des Ténèbres et l'incarnation du Mal. Elle aime se nourrir des faiblesses d'autrui, les corrompant et retournant leurs forces contre eux. Cruelle et brillante, elle sait jouer de ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut. Elle méprise les autres dieux et son mariage avec Sargonnas a pour unique but de renforcer les pouvoirs du Mal. Du reste, ils n'éprouvent aucun respect l'un pour l'autre.

Les prêtres de Takhisis sont ses yeux et ses oreilles. Elle les pousse à jouer des rôles de premier plan, quel qu'en soit le prix. Ils sont libres d'utiliser tous les moyens nécessaires pour parvenir à leurs fins, ce qui inclut mensonge, extorsion et meurtre. Ces prêtres obéissent aveuglément à la Reine des Ténèbres. Ils œuvrent sans relâche dans le but d'ouvrir le portail qui lui permettra enfin de pénétrer dans le monde. Elle punit systématiquement ceux qui la trahissent ou lui désobéissent. Ceux qui la vénèrent la craignent donc également.

Les prêtres de Takhisis passent leurs journées à comploter, à manipuler leur prochain et à prendre les imprudents au piège de leurs machinations. Ils peuvent très bien vouloir s'emparer d'un royaume ou d'une simple guilde de voleurs. Ils sont présents dans tout le monde. Certains affichent leur foi sans honte, mais la plupart œuvrent à leurs desseins dans le secret. Ils cherchent également à saper l'influence des autres dieux de Krynn et attendent le jour où Takhisis deviendra l'Unique.

La plupart des prêtres de Sa Sombre Majesté ne sont pas humains, les ogres comptant parmi ses disciples les plus fidèles. Jamais leur foi n'a été ébranlée au cours des âges. Les draconiens la révèrent profondément, même au cours du Cinquième Âge pour certains. Gobelins et hobgobelins lui vouent également un culte, mais sur ce terrain, elle est en concurrence avec Sargonnas.

Les dragons maléfiques sont les créatures préférées de Takhisis et les seuls êtres de Krynn qu'elle respecte. Ils le lui rendent bien puisqu'ils la vénèrent, la révèrent et la servent. En retour, elle leur octroie nombre de pouvoirs et autres présents. Elle leur a d'ailleurs promis qu'ils l'aideront un jour à régner sur le monde.

Le Jour Noir est l'événement religieux le plus important à ses yeux puisqu'il commémore l'anniversaire de l'arrivée de la montagne embrasée sur Krynn. Pour ses prêtres, il représente le jour du retour de la déesse. Ces festivités se déroulent bien évidemment en secret.

Takhisis est la sœur de Gilean et de Paladine et les a donc aidés à créer le monde. Parfaitement égoïste, elle voulait que les créatures du monde ne vénèrent qu'elle. Ainsi débuta une guerre sans fin entre les dieux du Bien et ceux du Mal. Nuitari et Zeboim sont ses enfants.

Dogme

Ceux qui suivent Takhisis ont pour destinée de régner sur le monde et d'y ramener l'ordre. Ton pouvoir doit grandir, quel qu'en soit le prix. Ne laisse pas la compassion ou l'amour t'affaiblir, t'aveugler ou t'écarter de tes desseins. La trahison te vaudra une éternité de tourments. Sers-moi et le monde sera tien.

Zeboim

Le culte de Zeboim est relativement récent puisqu'il débuta lorsque les diverses races se mirent à sillonner le grand large. Créatrice des océans, elle resta calme et placide jusqu'à l'Ère de la Naissance des Étoiles. Son caractère se détériora à la suite de la guerre de tous les Saints, quand elle fut vaincue par Habbakuk et Chislev.

Son Église mit longtemps à se relever de la défaite de Takhisis après la troisième guerre Draconique.

Nombre des adorateurs de Zeboim furent capturés par les Solamniques et exécutés. Les marins continuèrent alors de la vénérer, mais en secret. Son culte renaquit au début de l'Ère du Pouvoir, mais les persécutions istariennes forcèrent une fois de plus ses fidèles à se dissimuler. Pendant la guerre de la Lance, elle gagne lentement de nouveaux convertis.

Alliances

Une menace commune a généralement pour effet d'unifier les peuples. Ainsi, un elfe et un ogre se tiendront dos à dos pour affronter un dragon. Des peuples issus de différentes races qui se détestent depuis toujours s'allieront pour combattre un ennemi qui cherche à les anéantir toutes deux. Ce fut le cas des humains, des elfes et des nains durant la guerre de la Lance. Habituellement, il s'agit d'alliances précaires qui ne durent que le temps de la menace. Mais ce type d'union peut également prouver à de vieux ennemis qu'ils ont plus en commun qu'ils ne le pensaient, et constituer les premiers pas vers une paix durable.

Les catastrophes ont généralement le même effet. Ainsi, des soldats ennemis n'hésiteront pas à s'étriper au milieu des rues d'une ville, mais si une mère appelle à l'aide pour qu'on sauve son enfant tombé dans un puits, les combattants rangeront vraisemblablement leurs armes le temps de lui porter secours.

Ce type d'alliance est parfois utile au sein d'une campagne et offre des tensions entre les protagonistes, notamment entre les PJ et les PNJ. Si la situation est sur le point de dégénérer, le MD devra démontrer au joueur le bien-fondé du vieil adage : « L'union fait la force. »

Classes de personnage

Ce n'est qu'au début de la guerre de la Lance que l'Ansalonie redécouvre l'existence des véritables dieux. Au cours de cette période, les lanceurs de sorts divins sont rares. Ils sont respectés ou pourchassés.

Bardes. En qualité de lanceurs de sorts profanes usant de sorcellerie primitive, les bardes sont incapables de lancer des sorts durant la période de la guerre de la Lance (puisque les ensorceleurs n'existent pas).

Chevaliers de Takhisis. Ceux-ci n'existent pas puisque cette classe de prestige n'est créée qu'après la guerre de la Lance.

Druides. Pour lancer des sorts divins et être capable d'user de pouvoirs magiques ou surnaturels, un druide doit choisir un dieu parmi les suivants : Habbakuk, Chislev ou Zeboim.

Ensorceleurs. Les ensorceleurs n'existent pas durant cette ère puisque la magie ambiante ne fonctionne pas.

Légionnaires d'Acier. Ceux-ci n'existent pas puisque cette classe de prestige n'est créée qu'après la guerre de la Lance.

Mystiques. Les mystiques n'existent pas durant cette ère puisque la magie ambiante ne fonctionne pas.

Prêtres. Dix-huit des vingt et un dieux confèrent des sorts divins (Solinari, Lunitari et Nuitari ne donnent accès qu'à la magie profane). Pour lancer des sorts divins, un prêtre doit donc choisir son dieu tutélaire parmi eux.

Rôdeurs. Pour lancer des sorts divins, un rôdeur doit choisir un dieu parmi les suivants : Habbakuk, Chislev ou Zeboim.

L'Ansalonie pendant la guerre de la Lance

Le Cataclysme changea à jamais le monde et ses habitants. Le continent fut brisé, le niveau des mers s'éleva ou baissa selon les régions, et certaines terres furent complètement isolées. Ces siècles s'écoulèrent avant que les blessures de la terre et des peuples ne commencent à se refermer.

La section qui suit répertorie les différences qui existent sur le continent au début de la guerre de la Lance. Quand une région n'apparaît pas, c'est que la description qui figure dans le Chapitre 5 est parfaitement valide.

Abanasinie

Durant l'Ère de Désespérance, l'Abanasinie prend la forme d'une confédération de plusieurs état-cités et d'une poignée de tribus indépendantes. Chaque cité est pourvue de sa propre structure gouvernementale. Des princes marchands qui se sont enrichis grâce aux ports de commerce règnent sur les villes comme Zaradène et Traversée. Par contre, ce sont des maires qui gouvernent les villes situées à l'intérieur des terres, comme Solace et Longuecrête. Par endroits, ils sont élus. Dans certaines communautés, on les choisit au terme d'épreuves physiques et intellectuelles complexes. Haven a un statut différent puisque le maire est forcément un descendant de ses fondateurs.

Pendant une période de temps assez brève, tout ceci changea. Entre 240 AC et 351 AC, Haven, Solace et les autres communautés constituèrent une théocratie dirigée par les Questeurs. Un grand théocrate gouvernait alors chacune d'elles.

Vie et société

Les hommes des plaines (représentés par les tribus Que-Teh, Que-Kiri et Que-Shu) mènent une vie traditionnelle et évoluent au sein de frontières fixées au fil de négociations et de guerres. Les peuplades civilisées vivent dans les villes et aux abords de celles-ci. Elles se livrent à l'agriculture, à l'artisanat et au commerce.

Bien que les hommes des plaines ne se montrent pas très accueillants vis-à-vis des étrangers, les autres communautés acceptent tous ceux qui viennent d'autres parties de l'Ansalonie. Cette région est isolée et constitue un havre pour ceux qui souhaitent débuter une nouvelle vie. Demi-elfes indésirables, Ergothiens errants et Solamniques exilés y élisent domicile.

Xak Tsaroth. Entourée par un marécage putride, la magnifique Xak Tsaroth n'est plus qu'une ruine

grouillant de nain des ravins. De nombreux dangers, ainsi que des trésors et des secrets oubliés, attendent patiemment dans la cité brisée.

Balifor

Capitale : aucune
Population : humains nomades, humains, kenders, demi-elfes, demi-ogres, gobelins
Gouvernement : oligarchie marchande ; khanat (nomades)
Langues : commun, elfe, nain, gobelin, khur, nérakien, ogre
Commerce : chevaux, diamants, verre, épices exotiques, chanvre, corde, filets, lin
Alignement : LM, NM, N, NB, CB

Les déserts et steppes de Balifor se situent entre les régions désertiques du Khur à l'ouest et les riches forêts du Goodlond à l'est. Bordant l'est de la baie de Balifor, la région abrite des barbares nomades et des communautés agricoles.

Vie et société

Le Balifor est un pays accidenté accueillant des éleveurs de chevaux nomades, des marchands déplaisants et des fermiers qui subsistent en exploitant les prairies ingrates. Les vents tropicaux venus de la mer de Sang assurent une chaleur constante tout au long de l'année.

Caractéristiques géographiques principales

Baie de Balifor. La baie relie les terres du Sivanesti, du Khur et du Balifor. Il s'agit d'une zone de commerce de premier plan. Chaque jour, de nombreux navires la sillonnent, transportant des marchandises et tentant d'éviter pirates et contrebandiers.

Vue sur les étoiles. Sur la frontière septentrionale du Balifor s'élève un grand plateau. Son sommet est recouvert d'un verre noir et très dur. Du reste, de grands monolithes de verre jaillissent de la surface luisante de l'endroit. Les flancs du relief sont parsemés de fissures et de crevasses. Selon certaines rumeurs, ce lieu serait un portail menant au royaume des dieux.

Sites importants

Clairchamp. Clairchamp est une ensemble d'exploitations agricoles où vivent fermiers et négociants. Il s'agit de la plus importante communauté agricole du Balifor. Situé entre Flotsam et Port Balifor, il s'agit d'un lieu de passage obligé pour les caravanes commerciales.

Flotsam. Flotsam est une ville portuaire fortifiée située dans la baie Sanglante, au nord du Balifor. Elle est aussi accueillante que Port Balifor. Les quais sont encombrés d'équipages dont les navires bravent le Maelström et les redoutables tempêtes de la mer de Sang. Des bateaux de pêche se chargent de remplir les entrepôts de divers biens, pas toujours légaux.

Villages des nomades. Le Balifor est parsemé de villages d'hommes des plaines. Les tribus les plus importantes sont les suivantes : Ak-Krol, Ak-Bodin et Ak-Lirare. Il s'agit de campements de tentes situés près de sources d'eau que leurs habitants protègent farouchement.

Port Balifor. La ville de Port Balifor est connue pour ses tavernes chaudes, ses bas-fonds et son marché noir. Le gros de la ville s'élève sur des quais et déborde donc sur la mer. C'est un lieu dangereux peuplé de marins bistrés, de nomades bagarreurs et de fermiers obtus. Sur les quais, on trouve des marchands et autres fermiers honnêtes. En dessous, voleurs et pirates se livrent à la contrebande et autres affaires louches.

Blode

Capitale : Bloten
Population : ogres
Gouvernement : tribal
Langues : commun, géant, khur, ogre
Commerce : porc, schiste, argile, charbon, lézards, esclaves
Alignement : CM

Situé dans le sud des Khalkist, le Blode est la place forte des ogres par excellence. Cette vallée verdoyante est encerclée par des montagnes, un désert mais également le Thon-Thalas, qui la protège des invasions au sud. Malgré la sécurité et la fertilité dont jouit la vallée, elle ne renferme que deux agglomérations de taille : Bloten, la capitale, et les ruines de Takar.

Le Blode est blotti dans le sud des Khalkist. Bien qu'ils s'effritent, les murs de la cité attestent de la grandeur d'antan des ogres. Ainsi, les créatures voûtées et couvertes de verrues qui parcourent les ruines ne sont plus que les ombres des hauts ogres qui fondèrent la cité. La ville est aujourd'hui livrée à la saleté et à la déchéance qui caractérisent les environs.

Vie et société

Les ogres de Bloten se prennent un peu plus au sérieux que leurs cousins du Kern. Au Blode, presque tous vivent dans l'une des antiques communautés. Ils ont donc le sentiment qu'il est de leur responsabilité de restaurer la gloire de leurs ancêtres. Entassés qu'ils sont dans leurs villes bondées, les lignées familiales et claniques ont tendance à disparaître. Ainsi, la cellule sociale est-elle basée sur le voisinage et non sur la famille. L'ogre le plus puissant d'un quartier est qualifié de gardien. Le grand chef est le plus fort des gardiens et dirige le manoir des chefs, la tour qui se trouve au centre de Bloten. Les ogres civilisés de Bloten voient souvent leurs cousins du Kern comme de simples paysans.

Le grand chef a conclu une alliance fragile avec la nation ogre du Kern, au nord. Enfin, les ogres « cultivés » du Blode se livrent au commerce avec les pirates de Sanction et les nomades du Khur.

Caractéristiques géographiques principales

Les Khalkist encerclent la majeure partie du Blode, mais les ogres n'ont aucun mal à s'orienter dans les montagnes. En effet, des centaines de générations successives ont créé un réseau de sentiers rudimentaires qui quadrillent le royaume. Les ogres de jadis taillaient leurs propres routes et tunnels, qui existent encore à ce jour.

Sites importants

Bien qu'elle soit isolée du reste du monde à cause des Khalkist, la région renferme de nombreuses reliques d'antan. Des cavernes abritent les trésors magiques des hauts ogres que leurs contemporains croient perdus depuis les terribles événements du Cataclysme.

Bloten. La ville s'élève au sommet d'un plateau parfaitement plat, à près de 2 400 mètres d'altitude. Elle prend la forme d'un carré de 4 800 mètres de côté. Son enceinte n'est plus entretenue depuis des siècles et aucun ogre n'ose y mettre les pieds de peur qu'elle s'effondre.

Les ruines de Takar. Les ruines de Takar sont les vestiges d'un âge d'or révolu. Elles sont situées au plus profond des terres des ogres, ce qui explique que peu d'entre eux osent les explorer.

Ergoth du Nord

Déclinant déjà au cours du Troisième Âge, l'empire d'Ergoth souffrit grandement du Cataclysme lorsque près d'un tiers de son territoire fut plongé sous les eaux. Réduit à une poignée d'îles, il fut alors victime de divisions internes et de pillages de la part des ogres. Après que plusieurs petits despotes eurent pris le trône durant les années Noires, l'empereur Baridor Redic I fonda la dynastie des Redic. Faisant de Gwynned la capitale, il parvint à protéger le centre de l'Ergoth du Nord des barbares ackalites et des ogres, préservant ainsi son empire. Aujourd'hui, l'Ergoth n'est plus que l'ombre de l'empire, mais ses citoyens et son empereur espèrent toujours restaurer sa gloire d'antan.

Ergoth du Sud

Capitale : Daltigoth (ogres)
Population : ogres, elfes kagonesti, humains, gobelins
Gouvernement : dictatorial (ogres) ; tribal (elfes kagonesti) ; féodal (avant-poste solamnique)
Langues : commun, elfe, ergothien, ogre, solamnique
Commerce : poisson, fourrure, céréales (Kagonesti) ; herbes, épices, fruits, poisson (ogres)
Alignement : CB, CN, NB (Kagonesti) ; CM, NM, CN (ogres) ; LB, LN, NB (Solamniques)

Peu après la Cataclysme, l'Ergoth du Sud fut abandonné par l'Empire auquel il appartenait jadis. Les colons solamniques tiennent la Garde Orientale au nord-ouest et surveillent toujours la région, mais les routes menant à la tombe de Huma ont désormais disparu. Les Kagonesti mènent une existence inchangée depuis des siècles dans les forêts du sud. Enfin, les ogres tiennent les terres situées au sud-est et ont pris les ruines de Daltigoth.

Vie et société

Les fermiers solamniques de la Garde Orientale subsistent comme ils le peuvent sur ces terres peu fertiles et restent fiers de leur héritage. Ils occupent le pays depuis la fin du Cataclysme, lorsque des chevaliers solamniques et des soldats ergothiens se regroupèrent dans le but de repousser les envahisseurs ogres. Les chevaliers du château de la Garde Orientale sont austères et disciplinés. Ils protègent les habitants et veillent au protocole, si bien que cela tourne à l'obsession. Le chevalier de l'Épée Kanthor de Lumlane se trouve à leur tête.

Les elfes kagonesti des forêts ergothiennes vivent sur le même modèle depuis des générations. Considérés comme des barbares par les quelques Ansaloniens qui sont au fait de leur existence, ces elfes méprisent les coutumes « civilisées » de leurs cousins et ont conservé leurs antiques traditions.

Après la chute de l'Empire, les ogres de l'Ergoth se développèrent et fondirent sur les Lastgaard pour conquérir les vestiges de la civilisation. Daltigoth est aujourd'hui une forteresse de clans ogres, qui s'en prennent aux voyageurs et aux ruines des Ergothiens comme de leurs lointains ancêtres.

Sites importants

Daltigoth. Ancienne capitale de l'empire d'Ergoth, la ville n'est plus aujourd'hui que ruines hantées par les ogres et leurs serviteurs. Kthaaarx l'Orageux (NM, Barb8 ogre), le chef du plus important clan, en a fait sa place forte. Il compte prendre la tête de tous les ogres puis de l'Ergoth.

Tombe de Huma. Le tombeau est dissimulé dans les Lastgaard. On en avait déjà perdu la trace avant le Cataclysme. Les légendes prétendent que seuls ceux qui ont le cœur pur peuvent trouver le chemin menant à la tombe du héros. Celle-ci renfermerait le secret qui permettrait de débarrasser l'Ansalonie du Mal.

Est Sauvage

L'Est Sauvage occupe le vaste bassin situé entre les Dargaard et le nord-est des Khalkist. La région est constituée de prairies sèches, de collines accidentées, de forêts de pins et de montagnes élevées. Les bois de Lahue et les Astivar se situent au nord, alors que la Nouvelle-Mer est au sud.

Caractéristiques géographiques principales

Région rude abritant un peuple endurci, l'Est Sauvage est principalement constitué de collines et de plaines accidentées. Cela étant dit, le relief est varié et inclut les marais Noirs.

Les bois de Lahue. Cette forêt est située à l'ombre des Astivar et abrite principalement des pins. Elle constitue le terrain de chasse des quelques Lahutiens encore en vie, une race de cannibales à la peau rose et

aux poils blonds qui, selon les sages, seraient le fruit de l'union d'humains et de gobelins. Aux dires des services de renseignements solamniques, un empire gobelin se mettrait sur pied au sein de la forêt. Les monstres chercheraient à rejoindre leurs cousins de la région du Throtl. Reste à voir si les Lahutiens sont leurs alliés.

Sites importants

L'Est Sauvage est connu pour ses sites mystiques de premier plan, mais personne ne sait vraiment où ils se situent. Selon les rumeurs, ceux qui suivent seraient dans la région, mais peu de témoins sont capables d'en parler.

Belleria (petite ville, 1 000). Sans son institut de draconologie, ce bourg passerait totalement inaperçu. L'institut n'est pas terminé, mais on y trouve déjà une maquette de dragon grandeur nature. Les détails anatomiques sont pour le moins farfelus, mais certains viennent la voir et visitent même l'intérieur, ne tenant pas compte du fait que des gnomes sont à l'origine de sa construction.

Ranch Kwinter. Ce lieu est l'élevage de chèvres et de chevaux le plus important du nord de l'Est Sauvage. Le ranch est fortifié et très bien défendu. Il est entièrement en bois et conçu pour repousser les incursions. Il est tenu par Gil Kwinter (LB, Gue4 humain), un homme à la mine sévère mais amical qui posséderait une flûte magique.

Étendues Glacées

Les terres gelées de cette région sont en grande partie inconnues et inexplorées. Le climat glacial, combiné à l'abondance de prédateurs et de thanoi maléfiques, empêche de toute façon toute exploration. Débutant au sud de Zeriak, dans les plaines de Poussière, le continent s'étend vers le sud et l'ouest, dans la mer de Sirrion.

Sites importants

Les individus suffisamment courageux pour affronter le glacier devront effectuer des recherches très minutieuses pour y trouver quoi que ce soit.

Campement des Hommes des Glaces. Foyer de tribus humaines, il s'agit là du dernier rempart du Peuple des Glaces. Protégée au nord par une crevasse de 120 mètres de large et au sud par une mer de neige et de glace conçue pour arrêter les ennemis, cette communauté est presque invisible depuis le ciel en raison des fourrures de couleur blanche disposées sur les huttes. Perchée au sommet d'une pente de glace polie se trouve une flottille d'esquifs des glaces, qui ressemblent à de gros catamarans pourvus de patins qui exploitent le vent pour évoluer sur la glace.

Goodlond

Capitale : Kenderfoule
Population : kenders, elfes, humains, centaures, ogres, gobelins, sligs
Gouvernement : oligarchie (extrêmement démocratique)
Langues : commun, elfe, gobelin, langage des ravins, kender, khur, ogre, slig
Commerce : bois, cartes, épices, plantes médicinales, corail
Alignement : CB, NB, N, NM, CM

Kenderfoule se trouve à l'est du Balifor et à l'ouest des terres Hilarantes, près de la péninsule du Goodlond. Un grand nombre de petits villages kenders sont disséminés au travers de la forêt du Goodlond.

Vie et société

Les habitants de Kenderfoule constituent la seule civilisation de la péninsule du Goodlond. Avec les barbares du désert à l'ouest, les elfes sauvages dans les forêts du sud et les sligs des terres Hilarantes à l'est, le Goodlond est entouré par plusieurs sociétés non civilisées.

Caractéristiques géographiques principales

Les catacombes des gobelins. Quand les kenders arrivèrent à Kenderbois, ils découvrirent un réseau de tunnels créés par les gobelins avant le Cataclysme et entreprirent de l'explorer. Réalisant l'importance de ces tunnels, il décidèrent de les entretenir. Seuls les adultes sont au fait de leur existence et il s'agit d'un secret bien gardé depuis des siècles. On en trouve des entrées cachées à Kenderbois et aux alentours.

Kenderbois. Kenderbois occupe le centre de la péninsule du Goodlond. Cette bande de terre abrite la première nation de kenders. Il est composé de collines, de forêts denses et de vastes plaines. La région située dans le sud-ouest est recouverte d'herbes épaisses et résistantes. Il s'agit de la plaine Verdoyante. Son rôle est principalement d'empêcher les steppes de Balifor de gagner du terrain sur Kenderbois. La forêt regorge d'arbres fruitiers et abrite une faune importante.

Wendle. Le Wendle coule paresseusement du nord au sud en traversant Kenderbois et se jette dans la Gueule, une baie située à l'extrémité méridionale de la péninsule. La rivière des Saules, venue du nord, et le Chantorrent, de l'ouest, se rejoignent pour former une artère fluviale importante. De nombreux kenders vivent et jouent dans les petits villages qui parsèment les rives de ces trois cours d'eau.

Sites importants

Plaines de Derly. À l'est des terres Hilarantes, les contrées hostiles de la côte de la péninsule laissent progressivement la place aux plaines verdoyantes. Malheureusement, la mer de Sang affecte le climat de la région. Ainsi, plus on va au sud, plus les orages sont violents. Des noms tels que cap Bouillonnant, baie du Chaudron et Foudre offrent une bonne description des eaux situées au sud et à l'est.

Lande d'Elian. Située à l'est de la péninsule du Goodlond, l'île de Claren Elian est l'objet de nombreux mythes. Elle est recouverte d'une forêt très dense qu'exploitent les minotaures. Cependant, elle reste en grande partie inexplorée en raison des eaux difficiles qui l'entourent. On lui associe de nombreux récits d'esprits et d'animaux terrifiants, qui ont certainement un fond de vérité vu le mystérieux peuple qui y vit. Les Elians qui survécurent à l'invasion de Malystryx mènent une vie monastique, mais ce ne sont pas des serviteurs de Majere. L'entraînement imposant auquel ils se conforment inclut des affrontements contre les minotaures, ce qui en fait de redoutables adversaires.

Kenderfoule. À de nombreux égards, Kenderfoule est une ville aux allures parfaitement humaines, mais son architecture est assez confuse. Certains bâtiments, privés de murs ou dépourvus de portes, ne sont pas terminés et obligent parfois les kenders à passer par les fenêtres. La ville est un fouillis de rues pavées, d'allées tortueuses qui se terminent en cul-de-sac et de sentiers boueux qui offrent autant de raccourcis que de détours.

Terres Hilarantes. De vastes plaines parsemées ici et là de saillies rocheuses translucides s'ouvrent sur l'est de Kenderbois. Des tribus nomades de sligs et de gobelins vivent dans cette savane désolée. Les sables des terres Hilarantes ne sont que de vieux éclats de verre fondus, conséquences du Cataclysme. Tout ceci rend la région dangereuse.

Les Ruines. Au nord-est de Kenderfoule se trouvent les ruines de ce qui était certainement une tour de Haute Sorcellerie. Elles s'étendent sur des centaines de mètres et renferment de nombreuses entrées cachées. En dessous, on trouve un dédale de catacombes que les kenders adorent explorer. On y ressent des sensations inexplicables, que certains attribuent au sort de Passion qui protégeait jadis l'endroit.

Bois de Wendle. Dans le sud, au-delà du Chantorrent, Kenderbois ne constitue plus qu'une bande de forêt appelée le bois de Wendle, qui s'étend jusqu'à la pointe méridionale de la péninsule. D'étroits sentiers menant au nord et au sud traversent la région. Plus on va vers le sud, plus la région est sauvage.

Hylo (Kenderfoyer)

Kenderfoyer est la région forestière située dans le nord-est de l'île d'Ergoth du Nord. Hylo est la seule ville de kenders importante des environs et elle donne d'ailleurs parfois son nom au pays. Ces terres parfaitement protégées sont bordées par une grande chaîne de montagnes à l'ouest, le détroit d'Algonie à l'est, une friche inculte au nord et les déserts inhospitaliers de Ker-Manth au sud. Elles abritent des milliers de kenders, au plus grand désarroi des Ergothiens. En effet, ceux-ci sont coincés entre les kenders à l'est et les gnomes du mont Assez (île de Sancrist) à l'ouest.

On n'y trouve évidemment pas encore de kenders affligés.

Îles de la mer de Sang

Si elles n'ont pas véritablement changé au cours des derniers âges, les îles de la mer de Sang sont principalement affectées par le Maelström.

Sites importants

Le Maelström. Le Maelström est un tourbillon gigantesque frappé par des tempêtes permanentes qui sévit au beau milieu de la mer de Sang. Les ruines de la cité d'Istar se trouvent en dessous de ces remous rouge sang.

Kern

Capitale : Kernen
Population : ogres, esclaves humains, gobelins
Gouvernement : dictature (Kernen) ; tribal
Langues : commun, minotaure, nérakien, nordmaarien, ogre
Commerce : alcool de pomme de terre, esclaves, chiens de chasse
Alignement : NM, LM, CM

Le royaume du Kern occupe la péninsule de Kernen et est entouré par la mer de Sang d'Istar, l'océan Couranien Nord et la mer de Miremier. La péninsule de Kern se situe entre le Taman Busuk et la mer de Sang. Au Nord, le Kern fusionne avec l'Est Sauvage. Au sud, il touche le Khur et le Balifor. Le nord des Khalkist forme une barrière naturelle entre le Kern et Neraka et le Khur.

Vie et société

Passés à deux doigts de l'extinction aux griffes des Istariens, les clans ogres furent libérés par le Cataclysme et purent commencer à regarnir leurs rangs. Les ogres du Kern mènent une existence simple. Ils ne se soucient pas de ce qui se passe dans le reste du monde, à moins que cela n'ait un impact direct sur leur vie. Pourvus d'une agriculture dérisoire et d'une économie inexistante, leur vie consiste à piller les villes et nations voisines. Chaque communauté ogre abrite entre cinquante et deux cents familles. Seuls les leaders influents, comme le grand khan de Kernen ou un seigneur draconien, sont capables d'appeler tous les ogres aux armes.

Caractéristiques géographiques principales

Dans la péninsule de Kernen, saillies rocheuses et bourbiers parsèment les plaines menaçantes. Fondrières et bosquets bordent les cours d'eau gonflés. Ici et là s'élèvent également des collines. Dans les plaines, on trouve des loups galeux et de petites antilopes. La côte de la mer de Miremier abrite scrags, félin marins et nixes. À l'est de la péninsule, l'herbe est plus verte et dense, mais la région abrite des fondrières et autres marécages perfides. Cette grande mer verdoyante s'étend sur toute la péninsule jusqu'à une petite forêt du nom de Finisterre.

Les contrées ogres du sud-ouest du Kern sont plates et renferment une savane sauvage. Au sud-est, des

steppes herbues et des forêts sombres laissent la place à des épineux et à de la végétation desséchée. Des collines pentues et des canyons recouverts de poussière apparaissent au sud.

Forêt de Finisterre. Également connue sous le nom de Vieilleclairière, cette forêt est emplie de vieux chênes et ormes. De grosses plaques de champignons poussent sur le tronc des arbres et de la mousse recouvre le sol. La canopée abrite des clairières et des étangs d'eau noire. Enfin, des pins robustes poussent parmi les grandes fougères exotiques.

Sites importants

Malgré la présence des ogres, le Kern renferme encore de nombreux sites étranges datant des fastes d'Istar.

Les Crocs de la Faucheuse. En surplomb d'une baie située au sud de Vieilleclairière s'élève une tour noire solitaire. De l'autre côté de la baie apparaît sa jumelle. Ces tours abandonnées abritaient jadis la demeure de deux frères qui se détestaient. Finalement, chacun tua la famille de l'autre. Aujourd'hui, ce ne sont plus que des esprits tourmentés. Les ogres exploitent le promontoire afin de surveiller la baie, mais ils ne s'approchent pas des tours.

Kernen. À l'instar de Bloten, au sud, Kernen était autrefois l'un des joyaux de la culture ogre. En ces temps reculés, les ogres taillaient leurs villes à même la roche. La cité, aujourd'hui dans un état de délabrement avancé, était très belle jadis. Bien qu'ils soient recouverts de crasse, les bâtiments ont passé l'épreuve du temps avec succès. Au-delà de la ville, un passage sinueux mène au palais du grand khan situé dans la montagne.

Val des Vipères. Situé dans l'ouest des terres ogres, le val des Vipères est un canyon dissimulé abritant des arbres fruitiers et un lac d'eau clair bordant un marécage. Selon les légendes, les pierres de la vallée seraient des diamants imprégnés d'un poison de contact passant au travers des vêtements. Des serpents géants y auraient également élu domicile.

Kharolis

Capitale : Than-Khal (ogres) ; aucune (villes indépendantes)
Population : humains, nains neidar, thanoi, ogres
Gouvernement : tribal (ogres), féodal
Langues : commun, nain, ergothien, kharolien, ogre
Commerce : nourriture, herbe à pipe, armes, chevaux
Alignement : CB, CN, NM, LM

Lorsque le Cataclysme s'abattit sur Krynn, le peuple du Kharolis ne réalisa pas de suite qu'il allait se libérer du joug ergothien et entrer en guerre avec les races brutales vivant au sud du royaume. Alors que l'empire d'Ergoth se repliait sur lui-même pour panser ses plaies, le Kharolis fut pris d'une véritable haine à l'encontre des occupants. Le peuple se défit dans la violence des emblèmes et armoiries des familles ergothiennes régnantes. Tentant de fuir la rébellion et de rallier leur patrie, la plupart quittèrent le Kharolis à bord de barges et de galères impériales pour découvrir leur nation coupée en deux. Cependant, certaines soutinrent la population et renoncèrent à leur héritage ergothien.

Vie et société

Durant les trois derniers siècles, les fermiers et colons kharoliens ont battu en retraite dans le nord de la nation. Si les changements climatiques qui ont doté le sud du pays d'un gel quasi permanent ont certainement hâté leur décision, ce sont avant tout les attaques incessantes d'ogres et de thanoi qui les ont décidés. Les humains et les nains du Kharolis ont réussi à sécuriser la frontière le long des ruines de Waw et de Vash. Ces forteresses en partie détruites comptent aujourd'hui parmi les premières lignes de défense contre les pillards.

Menées par le tyrannique Rashften Brise-Serment, les tribus ogres constituent une communauté pauvre et barbare qui fonde sa survie sur l'union face aux ennemis humains. Elles ont conclu une alliance précaire avec les hommes-morses qu'elles respecteront jusqu'à ce que le nord de leur territoire soit sûr.

En ces temps post-cataclysmiques, la population du Kharolis fait plus confiance que jamais aux magiciens de Haute Sorcellerie. En effet, l'aide offerte par les Robes Blanches au cours des premières années des attaques des ogres changea l'opinion des gens sur la magie. Ainsi, le point de vue des fermiers et serfs sauvés par les magiciens contraste énormément avec celui des nantis, qui se méfient encore des intentions réelles des magiciens.

Caractéristiques géographiques principales

Le royaume sauvage et accidenté est plus dangereux encore depuis les changements climatiques dus au Cataclysme.

Collines des Crabes de Feu. Au cours de la première décennie qui suivit le Cataclysme, un groupe de héros mena pour le compte du maire de Hameau une enquête en rapport avec un groupe de disciples de Morgion. En effet, il semblait inquiet au sujet d'enlèvements qui se déroulaient depuis le Cataclysme. Ces héros découvrirent des disciples aliénés qui portaient les symboles impies du dieu des maladies et mirent fin à leurs activités, ramenant même les survivants devant la justice. Aujourd'hui, près de trois siècles plus tard, les enlèvements ont repris. Certains les mettent sur le compte des ogres, mais beaucoup se souviennent des histoires que leur contait leur grand-père au sujet des sbires de Morgion.

Collines Gelées. Ces collines s'étendent des forteresses de Waw et de Vash aux terres méridionales du Kharolis. Ancienne contrée de collines basses et de bosquets de pins, les chutes de température en ont fait un véritable paradis pour les hommes-morses. Les collines abritent une toundra la majeure partie de l'année et peu osent s'aventurer dans cette région périlleuse.

Khur

Le Khur est une terre aride composée de friches rocailleuses et d'étendues désertiques. Il se trouve entre le Silvanesti et le Balifor au sud et à l'est, entre Neraka et le Taman Busuk au nord et à l'ouest. Les terres du Khur comptent parmi les plus sèches de l'Ansalonie et abritent de farouches guerriers du désert connus pour leur amour de la beauté et leur nature activiste.

Nordmaar

Le Nordmaar est une grande nation située aux confins tropicaux du nord-ouest de l'Ansalonie. Il fut l'un des principaux lieux de refuge pour tous ceux qui fuirent l'Istar en ruine après le Cataclysme. Il s'agit d'un royaume féodal de cavaliers et de guerriers de la jungle connus au travers du continent pour leurs terres et leur tempérament exotiques.

Sites importants

La Ruche. Au nord du Grand Bayou, entourée par une bande marécageuse sournoise, se trouve une gigantesque ruche. Réputée pour être la source d'un miel rajeunissant, elle est habitée par des abeilles géantes extrêmement dangereuses.

Plaines de Poussière

Capitale : Tarsis
Population : humains, thanoi, gobelins
Gouvernement : république
Langues : commun, nain, elfe, langage des glaces, gobelin, kharolien, minotaure, ogre, thanoi
Commerce : fourrures, chevaux, chevaux de guerre, chariots (Thorbardin)
Alignement : NB

Tarsis et les plaines de Poussière sont situées au milieu de la partie méridionale de l'Ansalonie et constituées d'une toundra désertique. Les plaines sont sèches et poussiéreuses l'été, mais balayées par la neige l'hiver.

Thorbardin borde la région à l'ouest, le Silvanesti en fait de même à l'est et le glacier du Mur des Glaces s'élève au sud.

Vie et société

Les gens de Tarsis sont principalement des négociants qui mènent leurs affaires dans les environs. Beaucoup vivent à bord de navires prisonniers des terres.

La région abrite également un grand nombre de tribus d'hommes des plaines. Les nomades du désert défendent férocement leur territoire. Quand ils permettent à quelqu'un de traverser leurs terres, c'est en sachant que l'intéressé ne reviendra pas.

Caractéristiques géographiques principales

Les plaines de Poussière ne présentent aucun relief. Il s'agit d'une région parfaitement plate.

Torath. Ce fleuve est en grande partie à sec et abrite des eaux grises qui descendent du glacier du Mur des Glaces.

Sites importants

La route du Roi. Cette vieille route traverse les plaines de Poussière et passe au Silvanesti.

Qualinesti

Capitale : Qualinost
Population : elfes qualinesti
Gouvernement : monarchie constitutionnelle
Langues : commun, nain, elfe, ergothien, gobelin, langage des signes, ogre
Commerce : réduit au strict minimum (fruits, cuir, vin, alcool, arcs et flèches, bois)
Alignement : LB, CB, NB

La forêt qualinesti de Wayreth se trouve dans le sud-ouest de l'Ansalonie. Le Cataclysme donna naissance au détroit d'Algonie qui sépare la nation forestière des elfes de l'Ergoth du Sud. Au nord figure l'Abanasinie, alors que la Nouvelle-Mer s'étend à l'est. Les Kharolis et le royaume nain de Thorbardin forment la frontière sud-est du Qualinesti. Qualinost, la capitale, est située sur la frontière orientale de la forêt à environ 35 kilomètre au sud de la ville de Haven et à près de 160 kilomètres au nord de la capitale naine.

Vie et société

La nation du Qualinesti se retira du monde après le Cataclysme qui endommagea sérieusement ses cités. Durant la période de chaos et de barbarie qui suivit le départ des dieux, les elfes furent considérés comme des proies faciles par les bandits humains des terres frontalières. De nombreuses communautés qualinesti situées à la frontière du royaume subirent donc les assauts de ces brigands et beaucoup des demi-elfes de Krynn sont issus de cette ère.

Après de nombreuses années, les raids cessèrent progressivement et les elfes se retirèrent derrière leurs frontières fortement gardées. Peu d'étrangers ont le droit de poser les pieds au Qualinesti. Pour ce faire, il leur faut une autorisation royale. Les visiteurs sont très mal vus car les Qualinesti mettent le Cataclysme sur le dos des humains.

L'Orateur du Soleil est le souverain du royaume, mais c'est le Sénat qui détient réellement le pouvoir. Les sénateurs sont désignés de manière à représenter les différentes guildes et commissions elfes.

Caractéristiques géographiques principales

L'immense forêt de Wayreth est la principale caractéristique géographique du pays. Les Kharolis s'élèvent à l'est et le détroit d'Algonie sépare la forêt de l'Ergoth du Sud situé à l'ouest. La Blanche Écume coule le long de la lisière septentrionale de la forêt et de la périphérie de Qualinost.

Sites importants

Les principaux sites du Qualinesti sont aussi constants que leurs maîtres et n'ont guère changé, même depuis que le Cataclysme s'est abattu sur le monde.

Chambre Céleste. Ce hall est une immense place à ciel ouvert située sur la colline la plus haute de Qualinost, en plein centre de la ville. L'endroit est pavé de pierres qui forment une mosaïque du Qualinesti et des royaumes alentour. Un bosquet de trembles le borde au nord. Des groupes de grands et de nobles Qualinesti s'y rassemblent pour célébrer les jours saints et autres réjouissances.

Tour du Soleil. La Tour du Soleil a été conçue sur le même modèle que la Tour des Étoiles de Silvanost. L'extérieur est en or poli et reflète la lumière du soleil. La salle des Audiences se trouve à la base de cet édifice de 180 mètres de haut. Les parois de la tour sont pourvues de miroirs destinés à réfléchir la lumière du soleil sur l'estrade située au milieu de la salle. Le plafond de la tour est une mosaïque : une moitié dépeint le ciel nocturne et la lune, l'autre le ciel diurne. Chaque moitié est séparée de l'autre par un arc-en-ciel. La tour s'élève non loin du palais de l'Orateur situé dans le nord de la ville.

Sancrist

Après le Cataclysme, l'île de Sancrist resta la masse de terre située la plus à l'ouest de l'Ansalonie. Cependant, l'importance qu'elle a aux yeux de la Solamnie explique qu'elle ne soit plus à l'écart de la politique du continent. L'île est divisée en deux. La moitié située au nord-est une vaste chaîne de montagnes où s'élève le mont Assez, un volcan creux habité par des gnomes. La moitié sud quant à elle est boisée et renferme de nombreuses clairières. Les Solamniques s'y sont installés.

Silvanesti

Capitale : Silvanost
Population : elfes silvanesti
Gouvernement : monarchie (Orateur des Étoiles)
Langues : commun, nain, elfe, ergothien, gobelin, istarien, kender, kharolien, ogre
Commerce : limité (ivoire, vin, sculptures sur bois, bijoux, fruits, vêtements elfiques, armes)
Alignement : LB, CB, NB

La grande forêt du Silvanesti se trouve au centre et au sud de l'Ansalonie. Au nord s'élèvent les Khalkist, où vivent les nains de Zhakar, et les terres ogres du Blode. La baie de Balifor qu'a formée le Cataclysme se trouve à l'est. Enfin, les plaines de Poussière et la vieille route du Roi constituent la frontière occidentale du royaume.

Vie et société

Des guerres Fraternelles et de la fondation du Qualinesti aux mois précédant le Cataclysme, le royaume du Silvanesti a toujours fermé ses frontières au monde extérieur. À ce moment, l'Orateur Lorac Caladon établit un commerce florissant avec Istar. Après le Cataclysme, les elfes scellèrent de nouveau leurs frontières. Peu d'étrangers eurent donc l'occasion de s'aventurer dans le royaume forestier et moins encore en revinrent.

Les Silvanesti ne vénèrent plus ouvertement les dieux, mais ils célèbrent encore les jours saints. À cette exception près, leur société n'a guère changé depuis la première guerre Draconique. Ils continuent de se marier au sein de leurs maisons respectives et mènent une vie paisible et solitaire. La plupart des elfes s'installent sur les rives du Thon-Thalas ou dans le sud et l'est du royaume.

Solamnie

Après le Cataclysme, la Solamnie conserva l'ensemble de ses terres, mais celles qui les entourent ont changé. Une nouvelle côte se trouve à la frontière occidentale et un petit désert apparaît au nord-est. En outre, le Nuitlond est désormais sous le joug du chevalier de la mort de Sobert. Les voies commerciales de la Solamnie s'étendent jusqu'au Nordmaar, à l'Ergoth et à Sancrist.

Vie et société

Après le Cataclysme, la population en voulut aux Solamniques de n'avoir pu empêcher la catastrophe. D'aucuns allèrent même jusqu'à croire que les chevaliers solamniques étaient à l'origine du désastre. Du coup, peu de chevaliers s'aventurent en dehors de leur patrie, de peur d'être pris à parti par une population en proie à l'ignorance. Les rumeurs d'une guerre venant de l'est ne font qu'aggraver ces soucis.

Les nains de Kayolin ont renforcé leurs liens avec les Solamniques en augmentant les échanges commerciaux dans le but de réduire les pertes financières causées par le Cataclysme.

Sites importants

Après le Cataclysme et la chute d'Istar, la Solamnie, la plus riche nation d'Ansalonie, connaît une activités démultipliée malgré les mensonges persistants qui attribuent aux chevaliers un rôle dans le Cataclysme.

Tour du Grand Prêtre. Au fil du temps, le continent en est venu à oublier la fonction première de la tour du Grand Prêtre : lutter contre les dragons. Aujourd'hui, il s'agit simplement d'une base militaire utilisée dans le cadre de la défense de Palanthas.

Nuitlond. Cette région autrefois lucrative de la Solamnie et connue sous le nom de Noblelond est un lieu plongé dans l'obscurité et la tristesse depuis la damnation du chevalier Sobert. En son cœur s'élève Fort Dargaard, la place forte noircie et en ruine du chevalier de la mort et de ceux qui le servaient de son vivant.

Fort Vingaard. Avec toutes les rumeurs de guerre qui circulent, les chevaliers ont renforcé Fort Vingaard et y ont stationné davantage de troupes au cas où les avertissements seraient fondés.

Taman Busuk

Capitale : Neraka
Population : humains (civilisés et nomades), ogres, hobgobelins, draconiens

Gouvernement : dictature
Langues : draconien, gobelin, khur, lemish, nérakien, nordmaarien, ogre, solamnique
Commerce : esclaves, obsidienne, chaux, mercenaires, articles de contrebande, lamas, laine
Alignement : LM

Avant le Cataclysme, le Taman Busuk était une province pauvre d'Istar, mais elle ne vaut guère mieux à l'Ère de Désespérance. Il s'agit d'une région montagneuse et vallonnée, accidentée et stérile, plus ou moins parsemée d'herbes sèches. Les plaines de Neraka en sont l'endroit le plus connu. La Reine des Ténèbres y édifia son temple perverti et une cité maléfique se développa tout autour tel un furoncle purulent à la face de Krynn. Sanction et ses environs font également partie de la région.

Vie et société

Les humains, hobgobelins et tribus ogres du Taman Busuk sont habitués aux régimes oppressifs et se satisfont du joug de la Reine des Ténèbres. Différentes colonies parsèment la région, la petite ville de Jelek et la cité de Neraka constituant les seules communautés de taille. Les cinq armées draconiques sont basées en ces lieux, mais les campagnes qu'elles mènent les ont emmenées bien loin. Malgré cela, la région n'en reste pas moins livrée à la perversité et au mal.

Caractéristiques géographiques principales

Au nord, le Taman Busuk est rocailleux et parcouru de crêtes de basalte recouvertes de pins et de buissons secs. Les plaines verdoyantes sont nombreuses, mais le sol est pauvre. Au sud, les montagnes sont volcaniques, crachant flammes et fumée dans les airs, ce qui a parfois pour effet de cacher le soleil. Depuis le ciel, la plaine de Neraka semble plate mais elle est en fait parcourue de fissures qui apportent leur lot de vapeur et de fumée à la surface. La région borde les terres naines de Zhakar au sud, les déserts du Khur à l'est, ainsi que l'Est Sauvage et le Nordmaar au nord.

Sites importants

Bien qu'il s'agisse d'une région désolée, le Taman Busuk n'en reste pas moins le centre du pouvoir de Takhisis en Ansalonie. Il abrite également un certain nombre de sites mystiques.

Cité de Neraka. Située sur les restes corrompus du Temple d'Istar, la cité de Neraka est une sorte de dédale de ruelles sales, de taudis et de refuges du Mal. Sous la ville, tunnels et donjons constituent un autre labyrinthe qui mène courageux et imprudents au cœur de la cité.

Terredieu. Terredieu est une cuvette située au sommet d'une montagne des Khalkist. Il s'agit d'un site mystique aux origines célestes évidentes. En son centre se trouve un cercle de pierre noir et poli entouré de rochers ainsi que d'une aura de puissance et de mystère.

Jelek. Bien qu'elle ne soit pas aussi grande que Neraka, Jelek n'en reste pas moins une ville importante du Taman Busuk. Il s'agit d'une escale commerciale et d'un avant-poste de l'armée draconique. Une garnison de kapak stationne en permanence dans cette communauté triste et sordide, mais on y trouve encore le gîte et le couvert.

Berem

Thorbardin

Après le Cataclysme, Thorbardin ferma ses huis menant à la surface. En effet, les changements climatiques, ainsi que la destruction des récoltes et des routes commerciales du sud-ouest de l'Ansalonie, poussèrent beaucoup de communautés naines et humaines aux portes du royaume. Manquant de ressources, Thorbardin n'eut d'autre choix que de fermer ses portes empêchant ainsi Neidar et humains d'y trouver refuge. Cette décision nourrit par la suite la haine des Neidar pour leurs frères lors de la guerre de la Porte des Nains. En cette période de méfiance, de famine et de désarroi spirituel dû à la disparition des dieux, Thorbardin parvient à survivre. Bien que le royaume reçoive peu de nouvelles du monde extérieur, les rumeurs de guerre imminente colportées par les commerçants nains venus de l'est n'ont fait que renforcer sa détermination à laisser ses portes fermées.

Vie et société

Les nains des montagnes ont beau ne pas être touchés par les malheurs du monde extérieur, ils restent à la merci des inimitiés de clans. Les Theiwar et les Daergar complotent pour renverser Hornfel Kytil, le haut roi de Thorbardin. Le commerce entre cités souterraines s'est réduit à une peau de chagrin, mettant les Klar en péril et les obligeant à piller les colonies et avant-postes souterrains pour trouver armes et nourriture. Pendant que les représentants pourvus d'un siège au conseil des barons se livrent à leurs querelles politiques, le peuple de Thorbardin lutte pour éviter une guerre ouverte entre les clans.

Throtl

Tout le monde a entendu parler de la nation hobgobeline du Throtl et de sa résistance face à la tentative d'annexion des chevaliers solamniques. Cette nation débute là où l'extrémité méridionale des Dargaard arbore une petite forêt qui s'ouvre sur une vaste plaine marécageuse du nom de Throt. À l'est de cette plaine figure une passe de collines arides du nom de Trouée de Throt qui jouxte l'ouest des Khalkist. Bien que ce col appartienne à l'Est Sauvage, les forces hobgobelines en ont fait leur principal terrain de chasse.

Zhakar

Capitale : Zhakar
Population : nains (Zhakar)
Gouvernement : monarchie
Langues : commun, nain, ogre, terreux, commun des Profondeurs
Commerce : gemmes, métaux, armes et armures, pièces, champignons, alcools nains (vers Sancrist) ; bois d'œuvre, laine, coton (depuis Sancrist)
Alignement : CN, LM, NM

Les nains du Zhakar vivent dans ce qui reste du Thoradin pré-cataclysmique L'ancienne capitale des Theiwar fut la moins affectée par la catastrophe et reste une métropole prospère. Pour les Ansaloniens, il s'agit d'un lieu de perversité aux proportions cauchemardesques. Avec tous les changements provoqués par la montagne embrasée, les Khalkist sont méconnaissables. Niché au sein de sommets et de canyons, le mont Thorin, aujourd'hui rebaptisé mont Cornu, est indiscernable et le Zhakar tire le meilleur parti de ce camouflage. Nombre des plus hauts sommets qui l'entourent crachent de la roche en fusion, ce qui rend les environs franchement dangereux pour les étrangers.

Pendant que le continent subissait pluies de cendres et destruction, les nains de Thoradin ne nourrissaient en puisant dans leurs réserves empoisonnées. Mais l'horrible vérité fut bientôt découverte : les gaz volcaniques délétères s'étaient insinués dans leurs provisions.

Vie et société

Pourvus d'un instinct sans faille, les nains du Zhakar patrouillent les frontières entourant le mont Cornu et le long du Cassepierre. Les intrus sont exécutés sommairement et leurs carcasses laissées près des sentiers, tels autant de messages à l'attention des étrangers. Même s'ils ont l'autorisation écrite du roi Brule Spirevapeur, l'actuel souverain des nains maudits, les visiteurs sont fouillés avec soin et interrogés. En cas de doute, le Zhakar arrête le suspect et demande éventuellement une rançon à sa famille ou à son suzerain en échange de sa libération. Actuellement, les nains ont relâché leur surveillance en raison du grand nombre de diplomates qu'envoient les armées draconiques pour obtenir du roi soutien politique, armes et mercenaires.

Jouxtant le royaume ogre du Blode au sud, les nains allient parfois leurs forces à celles de leurs voisins pour semer le trouble parmi les tribus barbares humaines des Khalkist. Ils se livrent également au commerce le plus immoral qui soit avec les cupides négociants de Sanction en empruntant un tunnel secret creusé dans le basalte, mais également avec les humains d'Ansel et de Rochecroc, à l'ouest et au sud-ouest respectivement.

Malgré leur difformité et leur indéniable malveillance, les nains du Zhakar sont d'excellents forgerons et affichent tous les talents propres à leur race. Cependant, ce qui les différencie de leurs cousins en plus de leur apparence est leur mépris des alcools forts.

Caractéristiques géographiques principales

Comme les nains l'ont appris en explorant leur nouvel environnement, de nombreux animaux (ours, daims et bouquetins) vivent dans les montagnes, mais la chasse y est difficile.

Marteau de Kharas

Baptisé le *marteau de l'honneur* durant l'Ère des Rêves, le *marteau de Kharas* est un puissant artefact du Bien. Il fut créé par Reorx en personne qui le confia aux mortels pour qu'ils puissent forger les *lancedragons* mais également pour soutenir la cause des nains. Perdu pendant bien longtemps, il fut retrouvé par le nain Kharas peu après le Premier Cataclysme. Celui-ci le laissa dans la tombe de Duncan, où il resta jusqu'à ce que les héros de la Lance ne le retrouvent et le remettent à Hornfel. À ce jour, il est encore entre les mains du baron nain.

Description. Ce *marteau +2 de destruction* est intelligent (Int 11, Sag 17, Cha 20, Ego 24) et peut communiquer via parole ou télépathie.

Pouvoirs majeurs. Détection du Mal à volonté, porteur immunisé contre les effets de terreur et bonus de +4 aux jets de sauvegarde du porteur contre tous les sorts.

Pouvoirs mineurs. Force de taureau (porteur) 1 fois/jour, *guérison suprême* (porteur) 1 fois/jour, *prière* 1 fois/jour et *protection contre les projectiles* 1 fois/jour.

L'arme choisit quand elle utilise ses pouvoirs. Ses desseins sont d'assurer la sécurité de la race naine et de faire progresser la cause du Bien sur Krynn. Tous les nains reconnaissent cet objet grâce aux légendes qu'on leur a apprises. Son porteur bénéficie d'un bonus de circonstances de +8 aux tests de Diplomatie contre les nains.

Le *marteau de Kharas* est indispensable à la création des *lancedragons majeures.* Si l'on dispose de métal draconique, il permet de forger des *lancedragons mineures.*

Fort Zhakar s'élève au-dessus de la faille du Cassepierre qui se jette dans le Nouvelle-Mer après toute une série de chutes et de rapides. Un affluent, le Déversoir, se jette dans le fleuve à quelques kilomètres seulement de l'estuaire de celui-ci. Le Déversoir est une rivière peu profonde (entre 60 et 120 cm d'eau selon les endroits). Les deux cours d'eau constituent d'excellentes sources de nourriture puisqu'ils renferment principalement de la truite et du saumon. Cependant, le simple fait de vouloir les traverser est assez périlleux. En effet, les Spectres offrent une crête abrupte entre les deux vallées. Elles ressemblent à une lame dentelée et ses pics sont visibles à des kilomètres à la ronde. Ils abriteraient la race mystérieuse des ombruns.

Au nord du Déversoir s'élève une masse impénétrable de montagnes qui sont connues pour être les plus raides d'Ansalonie. Une meute de griffons s'est installée sur les cimes les plus élevées et chasse les bouquetins qui survivent sur les pentes enneigées et dans les vallées. De nombreux dangers naturels menacent les voyageurs, des flots de lave aux brouillards de cendres et de gaz nocifs. Sur les pentes septentrionales des Khalkist, un sentier en terre battue appelé la Trouée de Cassepierre relie le Zhakar au royaume du Khur situé à l'est.

Sites importants

Conséquence de sa renaissance allégorique, le Zhakar constitue désormais un royaume qu'il est difficile d'atteindre. pendant des siècles, son existence fut secrète. Durant l'Ère de Désespérance, le Zhakar est un endroit censé exister quelque part entre Sanction et le Khur.

Le pic du Dragon. Ce volcan inactif abriterait un gigantesque dragon, ce qui n'est pas complètement faux. En effet, un vénérable dragon rouge, Fureur, sa compagne et leurs enfants ont établi leur antre sur ce sommet. Ariakas lui a demandé de servir la Reine des Ténèbres dans la guerre à venir, mais il hésite à laisser ses petits (et son trésor) sans protection et n'est donc pas encore parti.

Le mont Cornu. Le mont Cornu est un volcan élevé qui renferme un lac de lave. Ses pentes abritent de nombreuses cheminées susceptibles de cracher cendres et vapeur à tout instant. Le Cataclysme libéra de grosses réserves de magma qui détruisirent l'ensemble des constructions naines de la montagne. La plupart des tunnels sont néanmoins intacts. Les mines les plus élevées abritent encore les restes de tunnels de cristal et mènent certainement aux rares trésors qui ont survécu au Cataclysme, mais la route est assurément dangereuse.

Tunnels périphériques. Grâce aux pluies fréquentes et à l'air chargé d'humidité que portent les vents chauds qui balayent la vallée du Cassepierre, les pentes en terrasse situées au sud de Fort Zhakar bénéficient d'un sol particulièrement fertile. Même si les nains ne se livrent habituellement à aucune forme d'agriculture en surface, ils accordent une grande valeur à ces ressources et les surveillent étroitement.

Zhakar. Le complexe principal de Zhakar part d'un puits souterrain central qui constituait l'ancienne artère venant de la vieille capitale des Theiwar. La cité se trouve dans un dédale de tunnels situé à des dizaines de mètres sous terre. Six grandes ailes se déploient telles les pattes d'un insecte gigantesque. Sous la cité principale figurent les réserves de nourriture et tunnels menant à un dangereux réseau de cavernes inexplorées. L'entrée principale de la ville est Fort Zhakar, mais quelques tunnels dissimulés qui émergent à 2 ou 3 kilomètres du château permettent aux nains de le contourner et de frapper par derrière toute force qui tenterait d'assiéger la capitale.

Fort Zhakar. La vieille porte de Zhakar qui va de la capitale theiwar à la surface fut victime de gros éboulements durant le Cataclysme, après quoi les ruines s'étendirent sur des kilomètres de collines de roches brisées, exposant la majeure partie des cavernes et tunnels à l'air libre. Immédiatement, les nains se mirent à l'œuvre et engagèrent des travaux de maçonnerie, notamment pour combler les portions des cavernes privées de plafond. Fort Zhakar ressemble aujourd'hui à un blockhaus de pierre aplati disposant de tours crénelées aux angles. Des portes en fer, rouillées mais solides, protègent sa seule entrée.

Au début de l'Ère des Mortels

Représentant peut-être le dernier âge de Krynn, l'Ère des Mortels voit l'avènement des races mortelles qui souhaitent prendre leur destin en main et apprendre à affronter seules l'adversité. Au début de cet âge, des dragons étranges font leur apparition et s'emparent de vastes parcelles de terre, entraînant plus de destruction en quelques années que durant toute la guerre de la Lance.

Un monde défiguré par le Chaos

Une fois le Chaos vaincu, un léger bouleversement cataclysmique frappa l'Ansalonie. D'aucuns crurent alors qu'un second Cataclysme venait de frapper le pays (mais il ne fut pas aussi destructeur que le premier). Dans le nord de la Solamnie, où le Chaos fit ses premiers pas sur Krynn, il existerait une vallée brûlée. Au nord de l'Ansalonie, près de la faille où il convoqua ses dragons de feu et autres guerriers démoniaques, naquit un archipel que les gens ont surnommé les Crocs du Chaos. Mais le changement le plus important se situe certainement dans les cieux. En fait, on y voit plus qu'une seule lune, contre trois auparavant. Les constellations ne correspondent plus à celles que l'on associait aux dieux. Bien que le Chaos ait disparu, le monde porte encore les marques du courroux de la divinité.

Les aventuriers de cette période cherchent à faire une estimation des dommages causés par le Chaos, réparent les dégâts ou recherchent des survivants. Il s'agit d'une période de transition et les survivants de la guerre du Chaos se retrouvent dans un monde bien différent de celui qu'ils connaissaient.

Un monde privé de dieux

Au début du Cinquième Âge, les Ansaloniens sont une fois de plus privés de leurs dieux. Avec la disparition de ces derniers, la magie divine et la magie profane s'évanouissent également, ôtant tout pouvoir aux prêtres et aux magiciens. Personne ne répond plus aux prières et même les plus grands magiciens sont impuissants face aux événements qui se présentent à eux. Cependant, l'espoir subsiste. L'image de Fizban (l'avatar de Paladine, même si Takhisis en est à l'origine) laissa entendre qu'il existait d'autres formes de magie dans le monde, mais qu'il fallait les découvrir.

Les aventures les plus courantes qui incorporent ce thème sont la recherche de nouvelles formes de magie pour remplacer les anciennes, ou la découverte d'objets rares encore hantés par la magie des âges précédents.

La perte de l'ancienne magie

Peu après le Chaos, les dieux disparurent à leur tour. Pendant des années, la croyance populaire veut que les dieux aient été obligés de partir pour que le Chaos ne revienne pas. Quoi qu'il en soit, l'Ansalonie doit une fois de plus faire sans les dieux, mais également sans la Haute Sorcellerie et la puissance divine. Les gens se mettent en quête d'une autre forme de magie, redécouvrant en eux-mêmes la vieille sorcellerie primitive et le mysticisme. Les anciens magiciens de Haute Sorcellerie sont les plus durement touchés car ils n'ont jusqu'alors jamais perdu l'usage de leur magie. La disparition de la Haute Sorcellerie pousse finalement trois individus qui ont redécouvert la sorcellerie primitive à convoquer le Dernier Conclave et à dissoudre les Ordres de Haute Sorcellerie.

La perte, la trahison et le chagrin sont les thèmes récurrents des aventures en rapport avec la disparition de la magie. Comment les héros s'en tirent-il sans les pouvoirs qu'ils prenaient pour acquis ? Existe-t-il un moyen de rappeler les dieux sans relâcher le Chaos ? Toutes ces questions conduiront certainement les personnages au sein de tombes perdues, de bibliothèques oubliées et autres lieux susceptibles de renfermer des indices sur de nouvelles alternatives.

Effets sur les classes de personnage

Au début de l'Ère des Mortels, l'absence des dieux affecte directement nombre de classes de personnage dont la magie est d'origine divine.

Bardes. Puisque leur magie découle des lunes, les bardes sont incapables de lancer des sorts profanes. Quelle que soit la période, ils conservent leurs autres pouvoirs, comme la musique et le savoir bardiques.

Druides. Puisque leur magie découle des dieux, les druides sont incapables de lancer des sorts divins, ou d'utiliser des pouvoirs magiques et surnaturels. Certains deviennent des « païens » en choisissant un faux dieu, mais cela ne leur permet pas de lancer des sorts, ni d'utiliser des pouvoirs magiques et surnaturels.

Magiciens. Puisque leur magie découle des lunes, les magiciens sont incapables de lancer des sorts profanes tant que leurs dieux sont coupés du monde. À la fin de la guerre des Âmes, l'utilisation de la magie est de nouveau possible et certains expriment le souhait de restaurer les Ordres de Haute Sorcellerie.

Prêtres. Puisque leur magie découle des dieux, les prêtres sont incapables de lancer des sorts divins. Certains deviennent des « païens » en choisissant un faux dieu, mais cela ne leur permet pas de lancer des sorts, ni d'utiliser des pouvoirs magiques et surnaturels.

Rôdeurs. Les rôdeurs sont présents durant tous les âges, mais ils sont incapables de lancer des sorts divins quand les dieux n'en confèrent plus aux mortels, comme c'est le cas juste avant la guerre des Âmes.

Autres classes. Les personnages issus de classes usant de magie profane ou divine (c.-à-d. octroyée par les dieux) ne peuvent pas lancer de sorts ou user de pouvoirs magiques ou surnaturels. Paladins, chevaliers de l'Épée, chevaliers de la Rose et magiciens de Haute Sorcellerie perdent leurs pouvoirs durant cette époque. Seuls les personnages issus de classes usant de sorcellerie ou de mysticisme (comme les chevaliers du Crâne ou les chevaliers de l'Épine) en sont capables. Enfin, tous les personnages issus de classes qui usent de magie recouvrent leurs facultés de lanceurs de sorts au terme de la guerre des Âmes.

La découverte de la « nouvelle magie »

Au début du Cinquième Âge, lorsque les perspectives semblent les moins encourageantes, les mortels découvrent une nouvelle forme de magie connue sous le nom de mysticisme. Ils redécouvrent également la sorcellerie primitive qui existait avant la fondation des Ordres de Haute Sorcellerie.

Le mysticisme et la sorcellerie primitive sont très différents de la magie divine et de la magie profane, mais ils offrent certains parallèles. Pour apprendre ces formes de magie, il faut faire montre de dévouement et de persévérance, ce dont la plupart des gens sont complètement dépourvus en cette ère sombre. Avec la disparition de la foi, les

gens doivent se tourner vers eux-mêmes pour avoir accès à cette nouvelle magie.

Lorsque Lunedor découvre les secrets du mysticisme, elle finit par fonder une école connue sous le nom de Citadelle de la Lumière, sur l'île de Schallmer. Peu après, Palin Majere fonde à son tour l'académie de Solace pour enseigner la sorcellerie primitive.

De nombreux aventuriers s'intéresseront à la découverte et à l'exploration des limites du mysticisme et de la sorcellerie primitive, mais également à la fondation des deux écoles. Il leur est également possible de nettoyer le pays, de protéger les pèlerins ou d'ouvrir un sanctuaire où étudier de nouvelles formes de magie.

Les seigneurs dragons

L'arrivée de grands dragons, comme Khellendros qui revient de ses pérégrinations et Malystryx qui vient de l'autre côté de l'océan, est certainement l'événement le plus important du début du Cinquième Âge. Ces monstres sont beaucoup plus grands et puissants que les dragons d'Ansalonie et balayent tout sur leur passage, si bien qu'on pourrait les comparer à un nouveau Cataclysme. Malheureusement, ils ne sont pas seuls.

Cinq dragons précis constituent une menace inimaginable. En plus de Khellendros le Bleu et de Malystryx la Rouge, on trouve Beryllinthranox la Verte, Onysablet la Noire et Gellidus le Blanc. Ces cinq dragons s'emparent de vastes régions et entament les purges draconiques.

Une aventure ayant pour thème l'arrivée des grands dragons peut incorporer de nombreux éléments thématiques, comme le choc consécutif à leur apparition ou leur origine.

Beryllinthranox, seigneur dragon du Qualinesti

Le grand dragon vert Beryllinthranox est la maîtresse de la vaste forêt du Qualinesti jusqu'à sa mort au cours de la guerre des Âmes. Elle use du pouvoir de son *totem de crânes* pour augmenter la densité de la forêt et la croissance des plantes, puis construit un repaire secret si épais que la lumière du soleil ne pénètre plus la canopée.

Beryllinthranox s'entoure de créatures végétales, comme les lianes chasseresses, les tertres errants et les sylvaniens. Elle a également recours à des dragons verts et paye des draconiens (des baaz et des kapak menés par un petit groupe de sivak) pour mener à bien ses ordres dans son vaste domaine.

Beryllinthranox (« Beryl »)

Femelle, grand dracosire vert évolué. FP 26 ; dragon (Air) de taille C ; DV 47d12+517 ; pv 893 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 75 m (déplorable) ; CA 38 (contact 2, pris au dépourvu 38) ; Att morsure (+57 corps à corps, 4d8+17), 2 griffes (+54 corps à corps, 4d6+8), 2 ailes (+54 corps à corps, 2d8+8) et queue (+54 corps à corps, 4d6+25) ; All/esp 6 m/9 m ; AS balayage (2d8+25), écrasement (4d8+25), pouvoirs magiques, présence terrifiante, souffle (cône de gaz corrosif de 18 m de long) ; Part immunités, RD (20/magie), RM 36, respiration aquatique, sens surdéveloppés, vision aveugle, vision dans le noir, vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +27, Vig +37, Vol +37 ; For 45, Dex 11, Con 33, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Art de la magie +65, Bluff +27, Concentration +21, Connaissances (mystères) +45, Connaissances (nature) +55, Détection +50, Fouille +59, Intimidation +35, Natation +31, Perception auditive +60, Psychologie +35, Survie +45 ; Arme de prédilection, Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes, Capture, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Au prix d'une action standard, Beryllinthranox peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle situé derrière elle et faisant 12 mètres de diamètre. Toutes les créatures prises dans la zone subissent des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon. Cette attaque spéciale occasionne automatiquement les dégâts mentionnés. Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD 44). En cas de succès, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Écrasement (Ext). Beryllinthranox peut écraser sous son poids (action simple) les créatures faisant au moins trois catégories de taille de moins qu'elle. L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous elle. Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD 44) sous peine de se retrouver immobilisées et de subir automatiquement des dégâts de type contondant lors du round suivant, à moins que Beryl ne décide de se relever aussitôt. Si elle continue d'écraser ses adversaires, elle leur inflige des dégâts à chaque round où elle remporte un test de lutte opposé contre eux.

Pouvoirs magiques. *Domination* et *suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale* et *empire végétal*, 1 fois/jour. (Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort).

Présence terrifiante (Ext). Ce pouvoir fait automatiquement effet. Il affecte tous les adversaires dotés de moins de 47 DV ou niveaux. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 40) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de Beryl pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ;

si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds.

Souffle (Sur). Beryllinthranox peut souffler un cône de gaz corrosif de 18 mètres de long tous les 1d4 rounds (action simple). Cette attaque inflige 30d6 points de dégâts d'acide (jet de Réflexes [DD 44] pour réduire les dégâts de moitié). Beryllinthranox est immunisée contre son propre souffle et celui des dragons verts.

Immunités. Beryllinthranox est immunisée contre l'acide, la paralysie et le sommeil.

Respiration aquatique (Ext). Beryllinthranox peut rester sous l'eau indéfiniment. Elle a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergée.

Sens surdéveloppés (Ext). Beryllinthranox voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Elle bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 300 mètres.

Vision aveugle (Ext). Beryllinthranox manœuvre et combat à l'aide de divers sens (ouïe, odorat, vibrations, etc.) aussi bien qu'une créature douée de vision. L'invisibilité et l'obscurité ne la gênent pas, mais elle reste incapable de discerner des créatures invisibles. La portée du pouvoir est de 90 mètres. Beryllinthranox n'a généralement pas besoin d'effectuer de test de Détection ou de Perception auditive pour percevoir les créatures présentes dans le rayon d'action de son pouvoir.

Sorts d'ensorceleur connus (9/5/5/4/4/4/3/3/3/3 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, alarme, compréhension des langages, identification, projectile magique* ; 2e – *détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf, flou, image miroir, nappe de brouillard* ; 3e – *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, mur de vent, nuage nauséabond* ; 4e – *détection de la scrutation, invisibilité suprême, mission, scrutation* ; 5e – *brume mortelle, communication à distance, domination, télékinésie* ; 6e – *brume acide, contrôle du climat, défense magique* ; 7e – *cage de force, renvoi des sorts, vision mystique* ; 8e – *convocation de monstres VIII, flétrissure, nuage incendiaire* ; 9e – *domination universelle, ennemi subconscient, nuée de météores.*

Les purges draconiques

Provoquées par le seigneur dragon rouge Malystryx, les purges draconiques sont une période noire de l'histoire de Krynn. Les dragons se mettent donc à pourchasser et à terrasser les leurs dans le but de leur dérober leur essence spirituelle et de devenir ainsi toujours plus puissants.

Les purges durent vingt-six ans pendant lesquels un très grand nombre de dragons de toutes les couleurs périssent. Chromatiques contre chromatiques ou métalliques, peu importe, les vieilles allégeances


Beryllinthranox

n'ont plus lieu d'être. De nombreux dragons métalliques prennent la décision de se cacher car ils sont incapables de faire front contre les efforts déployés par les grands dragons et les dragons chromatiques qui les pourchassent. Malheureusement, les dragons maléfiques terrorisent le continent en toute impunité. Seul un dragon métallique, Iyesta, le dragon de bronze surnommé Splendeur, participe réellement à la purge. Elle massacre les dragons maléfiques et profite de leur essence pour protéger la région des plaines de Poussière.

Malystryx appelle finalement à la fin des purges et précise les limites des terres de chaque dragon. Elle découvre le secret de fabrication des *totems* en utilisant le crâne des dragons terrassés, ce qui lui permet de jouir d'une influence extraordinaire au sein de son royaume. Elle partage ce secret avec quatre autres grands dragons : Khellendros, Beryllinthranox, Onysablet et Gellidus, qui utilisent à leur tour les *totems de crânes* pour assurer leur mainmise sur leurs terres. D'autres dragons découvrent également l'existence des *totems de crânes*, mais Malystryx leur interdit de s'en servir.

De nombreuses aventures peuvent se dérouler durant cette période de l'histoire. Les héros doivent sauver un dragon métallique blessé lors d'un affrontement, ou emmener les œufs d'un dragon en un lieu secret où ils pourront éclore en toute sécurité. Les dragons font appel à de vieilles faveurs ou en inventent de nouvelles, utilisant tous les moyens possibles pour survivre aux purges.

La disparition des dragons du Bien

De nombreux dragons se soustraient aux purges ou sont tués par leurs ennemis. La plupart des dragons métalliques trouvent refuge sur les mythiques îles Draconiques, alors que d'autres cherchent un endroit où se cacher des dragons chromatiques déchaînés. À l'exception du dragon de bronze Iyesta, qui dispose de son royaume dans les plaines de Poussière, et de Creuset, qui a conclu un marché avec Hogan Bight, le seigneur de Sanction, nombre des dragons métalliques survivant s'évanouissent dans la nature. D'aucuns croient alors que les dragons bons ont abandonné Krynn. Même les dragons d'or et d'argent disparaissent suite à la Grande Tempête qui ravage l'Ansalonie et sonne l'arrivée de l'Unique.

Où les dragons sont-ils donc passés ? Reviendront-ils, comme toujours ? Sont-ils liés par quelque pacte de non-ingérence ? Ces questions et bien d'autres constituent de parfaits débuts d'aventures visant à enquêter sur la disparition des dragons bons.

Sous le joug des dragons

Non seulement les cinq grands dragons disposent chacun de leur royaume, mais il existe également un nombre surprenant de royaumes draconiques mineurs qui englobent finalement l'ensemble de l'Ansalonie. Chaque dragon a une personnalité distincte, ainsi que des ambitions et des objectifs. Pour ceux qui vivent au sein de ces royaumes, il faut généralement choisir entre la peste et le choléra : vivre sous le joug d'un seigneur dragon que l'on connaît ou tenter sa chance auprès d'un autre que l'on ne connaît pas.

Les lubies des seigneurs dragons sont sources de nombreuses aventures. Par exemple, Onysablet aime manipuler le corps de différentes formes de vie. Les héros sont chargés de sauver des esclaves avant qu'ils n'arrivent sur son domaine et finissent en hideuses abominations.

Sauver des individus des griffes des sbires d'un seigneur dragon, déjouer leurs machinations incessantes, rebâtir des foyers détruits ou tout simplement survivre, voici des éléments aisément insérables au sein d'aventures.

Isolationnisme et préjugés

La création d'une frontière claire entre les royaumes des seigneurs dragons et les terres de ceux qui parviennent à leur résister d'une manière ou d'une autre (comme c'est le cas du Bouclier du Silvanesti ou de la ville de Sanction) a nourri une certaine forme d'isolationnisme durant le Cinquième Âge. Plus encore peut-être qu'au cours de l'Ère de Désespérance, les gens craignent les étrangers, car ces derniers peuvent très bien être les sbires d'un seigneur dragon. Dans le même temps, les préjugés apparaissent insidieusement. Les elfes accusent les humains (et vice versa), alors que les nains s'en prennent aux deux. Des sociétés entières s'abandonnent aux partis pris, quelles qu'en soient les raisons. Parfois, ceux-ci trouvent leurs racines dans la jalousie. Par exemple, beaucoup sont jaloux des Silvanesti dont on dit qu'ils sont à l'abri derrière leur Bouclier sans vouloir partager leur secret défensif.

Les aventuriers parcourent souvent de grandes distances et il est important de noter que les tendances isolationnistes et les préjugés trouvent généralement leur source au sein d'une politique d'isolement. Les héros sont le plus souvent considérés comme des étrangers aussi suscitent-ils la suspicion, si ce n'est l'hostilité. La peur nourrit la haine, et au début du Cinquième Âge, d'aucuns ont peur, y compris les kenders.

Une magie sur le déclin

Dans les mois qui précédèrent la Grande Tempête, les Ansaloniens découvrent avec consternation que leur magie s'évanouit. Il ne s'agit pas d'une disparition soudaine comparable à celle qui suivit le Cataclysme ou la guerre du Chaos, mais simplement d'un recul progressif, comme si la source de la magie se tarissait.

Bien que cet élément puisse être intégré à de nombreuses aventures (au sein desquelles mystiques et ensorceleurs primitifs découvrent que leur magie leur échappe et que même celle que renferment les objets magiques rencontre de plus en plus de problèmes), il peut également en être le principal centre d'intérêt. Qu'arrive-t-il à la magie ? S'agit-il d'un problème temporaire ou du signe d'un changement profond et durable ?

L'avènement de l'Unique

Une jeune femme émerge de la tempête, détentrice de pouvoirs inégalés depuis la guerre du Chaos : elle a tout d'une véritable prêtresse. Cette jeune femme est à la fois un héraut et un prophète. Elle lève une armée de soldats et de spectres qui balaye l'Ansalonie avec une rage que même les seigneurs dragons sont incapables d'enrayer. Du reste, trois d'entre eux sont vaincus avant même que l'armée de l'Unique ne soit achevée.

L'avènement du serviteur de l'Unique est un élément majeur qu'il est possible d'inclure dans une campagne s'attachant à la transition du début du Cinquième Âge. Qui est cet Unique ? Qu'est-ce qui pourrait arrêter son armée ?

La guerre des Âmes

Réalisant enfin qu'il lui faudra éternellement partager le pouvoir avec les dieux du Bien et de la Neutralité, Takhisis attend l'occasion de devenir la seule divinité et de se débarrasser de ses frères et de ses rivaux. Elle saisit sa chance à la fin de la guerre du Chaos. Sachant que la défaite de celui-ci libérera d'incroyables quantités d'énergie magique, Takhisis se retire et sacrifie ses fidèles serviteurs pour accroître ses forces. Elle est donc prête à tirer le meilleur parti de l'explosion d'énergie qui a lieu au moment où le Chaos est vaincu, énergie dont elle se sert pour voler le monde et changer sa place dans l'univers.

Le monde se réveille donc à l'Ère des Mortels, un âge sans dieux, sans même les divinités de la magie qui étaient pourtant présentes au cours de l'Ère de Désespérance.

Il y a pourtant un dieu, mais personne ne le sait, car Takhisis est incapable de faire connaître sa présence. Le vol du monde l'a privée de toute sa puissance, ce qu'elle n'avait pas prévu. Takhisis est la seule divinité, mais elle est à ce point affaiblie qu'elle est incapable de défendre le monde contre un groupe de détestables intrus : les seigneurs dragons. Elle est incapable de porter secours aux dragons chromatiques et ne peut répondre aux prières de ses fidèles. Lentement, leur foi disparaît. Frustrée et impuissante, elle doit patienter et recouvrer ses forces.

Takhisis réalise également que les âmes des morts ne peuvent plus quitter le monde. Piégées, elles errent sans but, cherchant un moyen de rallier l'au-delà. La déesse leur promet alors de les libérer en échange d'un service. Elle les charge de se rendre auprès des vivants, d'aspirer toute trace de magie qu'elles découvrent et de la lui restituer. Les âmes sont donc contraintes d'exécuter ses ordres et se mettent en quête de magie, persuadées que cela leur vaudra d'être libérées. Cependant, la déesse ne compte pas tenir parole mais cherche simplement à en faire ses esclaves jusqu'à la fin des temps.

Takhisis recouvre lentement sa puissance et commence à réfléchir au meilleur moyen de se débarrasser de ses rivaux, les seigneurs dragons. Durant cette période, alors que les âmes leur dérobent leur magie, mystiques et ensorceleurs découvrent que leurs sorts fonctionnent de moins en moins bien, voire pas du tout, mais ils ne comprennent pas pourquoi. Les objets magiques ont un comportement aléatoire. Les ensorceleurs et les mystiques qui lancent des sorts ressentent d'étranges sensations, comme si des insectes leur parcouraient tout le corps ou des toiles d'araignée leur collaient à la peau. En fait, le contact des morts draine leur magie.

Mina



Cercueil d'ambre de Lunedor

Takhisis parvient même à tromper deux des mages les plus puissants, Dalamar et Palin, qui se mettent à son service. Mais sa véritable cible est Lunedor. Elle lui reproche depuis toujours sa défaite lors de la guerre de la Lance. Elle est donc bien décidée à se venger et a conçu un plan qui va lui permettre d'entrer dans le monde physique sous la forme d'un esprit. Elle compte utiliser le corps de Lunedor en guise de réceptacle et rendre à la vieille femme sa jeunesse et sa beauté.

La Reine des Ténèbres trouve un prophète, une jeune orpheline du nom de Mina. Le fait que Lunedor aime celle-ci la rend d'autant plus précieuse aux yeux de Takhisis. La déesse apparaît donc à Mina et lui fait part de son statut divin. Celle-ci subit alors toute une série d'épreuves et fait la démonstration de sa foi. Une fois prête, Takhisis la renvoie dans le monde armée de véritables pouvoirs de prêtresse et elle réalise des miracles que beaucoup croyaient impossibles.

La foi et le charisme de la jeune femme lui valent rapidement une horde de suivants. Takhisis la charge de mettre en œuvre un plan qui lui permettra de se venger de vieux ennemis et d'en terrasser de nouveaux. Sur l'ordre de la déesse, Mina déclenche donc la guerre des Âmes. Un flot d'âmes nourrit la Reine des Ténèbres d'énergie. Les dragons d'or et d'argent, qui auraient pu l'arrêter, se laissent entraîner au loin et emprisonner. Les contrées elfiques sont rasées ou conquises. Tout porte à croire que rien ne pourra empêcher Takhisis d'asservir le monde des vivants et celui des morts.

Mais la déesse compte sans le pouvoir du cœur. Pour l'amour d'un ami, un kender effectue un voyage dans le temps et arrive là où personne, y compris lui-même, ne l'attendait. Pour l'amour des dieux du Bien, Lunedor défie Takhisis et reste fidèle à sa foi en Paladine et Mishakal, qui entendent son ultime prière. Pour l'amour de Mina, un jeune elfe terrasse la Reine des Ténèbres. Pour l'amour de son frère jumeau, un mage retrouve le monde.

La fin de la guerre des Âmes est marquée par la mort irrémédiable de Takhisis. Pour les mortels et les dieux, qu'ils soient bons ou mauvais, l'avenir est désormais prometteur. Les aventures de Krynn se déroulent dorénavant dans un nouveau monde.

Aventure

Au cours de cette aventure, les personnages joueurs assistent à un laxisme flagrant parmi les chevaliers de Neraka de la ville de Pashin. Ils découvrent également l'existence d'un artefact elfe de marque, la *clef de Quinari*, qui diffère sensiblement de l'idée que les personnages risquent de s'en faire de prime abord.

Ère de jeu

Cette aventure peut être adaptée à n'importe quel autre âge en utilisant une ville différente, en remplaçant les chevaliers noirs par une autre organisation (comme les armées draconiques après la guerre de la Lance) et en modifiant la nature du trésor découvert.

ND

La Clef sylvestre est une courte aventure destinée à quatre personnages de niveaux 1 à 2.

Contexte de l'aventure

Les chevaliers de Takhisis (aujourd'hui appelés les chevaliers de Neraka) occupaient le royaume elfe du Silvanesti pendant la guerre des Âmes et reçurent des renforts. Ceux-ci prirent la forme d'une imposante armée de minotaures qui remonta le Thon-Thalas depuis le sud. Les minotaures prirent rapidement le dessus sur leurs « alliés » et les chevaliers noirs sont aujourd'hui poussés dehors. Des réfugiés humains ont envahi la ville septentrionale de Pashin. Certains chevaliers noirs tentent encore de maintenir l'ordre, mais d'autres sont aigris en raison de leurs multiples défaites et ont abandonné tout semblant d'honneur. Ces anciens chevaliers noirs et leurs troupes pillent les palais, temples et demeures du royaume elfe. Ils partiront ensuite.

L'un de ces groupes, mené par un méprisable ruffian du nom de Pegrin, a acquis un certain nombre de biens elfes, parmi lesquels une boîte à musique qui renferme un objet depuis longtemps oublié, la *clef de Quinari*. Dès que les chutes de neige hivernales se seront calmées, le groupe emportera toutes ses acquisitions.

Synopsis de l'aventure

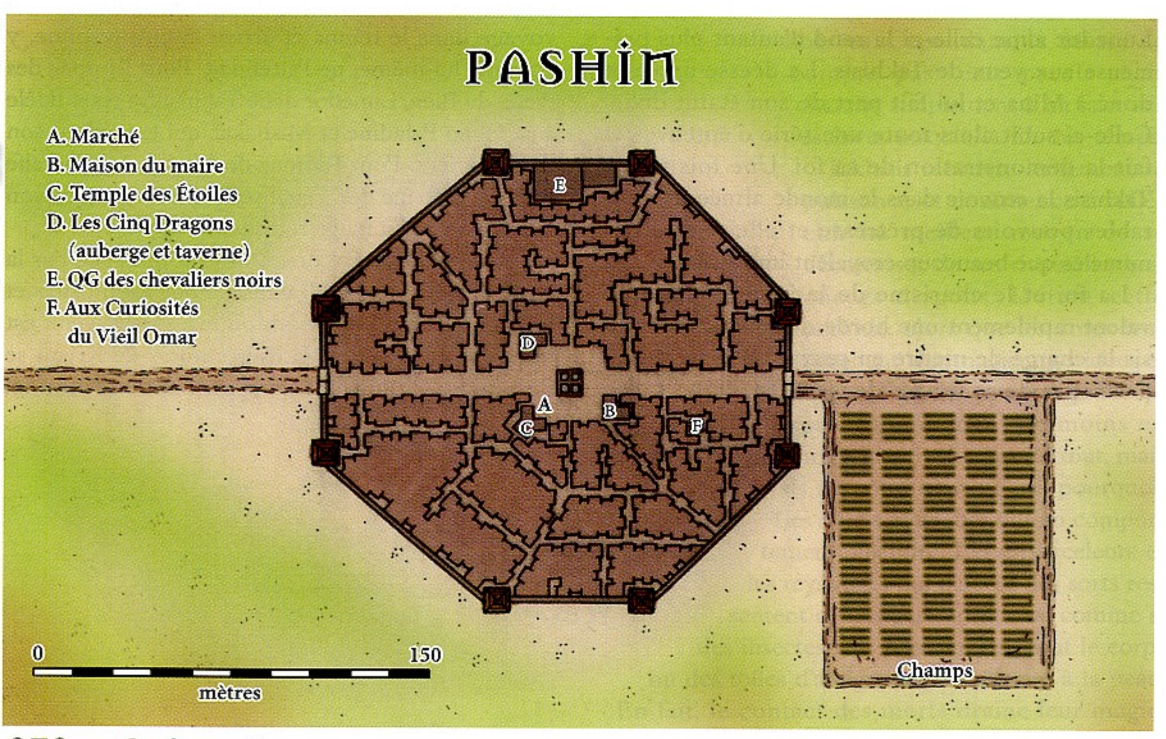
Au sein de la ville de Pashin, en proie au chaos, les aventuriers repèrent d'anciens chevaliers noirs qui tentent de vendre et d'échanger des objets précieux elfiques qu'ils ont dérobés. Un étranger, Kaithanelas, barde elfe évoluant sous le couvert d'un déguisement, est capturé par les hommes de Pegrin. Qu'ils décident de l'aider ou non, les personnages apprennent que la *clef de Quinari* est en possession de Pegrin.

Une fois le campement de celui-ci localisé, dans les collines enneigées, les personnages décident de la façon dont ils vont mettre la main sur la clef. Si Kaithan est prisonnier, il est possible de le délivrer au passage. Par contre, la *clef* est beaucoup moins banale qu'elle n'y paraît.

Accroches

Les personnages arrivent à Pashin au moment où les chevaliers noirs traversent la ville. Ils sont au bon endroit au bon moment pour découvrir l'existence de la *clef*.

L'un des personnages est un elfe silvanesti quelque peu perturbé par les pillages des chevaliers noirs et exaspéré d'apprendre que sa patrie a été conquise par les minotaures.



L'un des personnages est un écuyer censé devenir un chevalier noir. Il est écœuré par les exactions déshonorantes de ses semblables.

Rencontres en ville

La description précise de la ville de Pashin ne rentre pas le cadre de cette aventure. Le MD peut donc y ajouter détails, lieux et PNJ pour la rendre plus vivante.

Voici quelques événements qui peuvent s'y dérouler. La rencontre B est incontournable.

A. Affligés et persécutés (ND 2)

Cette rencontre peut se dérouler en n'importe quel lieu de la ville.

> Un Ergothien crasseux, vêtu d'habits râpés et d'une armure dépareillée, se dispute avec un kender. Ce dernier se tient devant une jeune fille kender de manière à la protéger.

L'Ergothien s'appelle Hogart. C'est un mercenaire frappé par la guigne. Récemment, on lui a fait les poches et il est convaincu que la petite kender lui a volé sa bourse. Les détails de la soirée de la veille sont flous car Hogart était saoul, mais il est persuadé qu'en secouant la petite kender par les pieds, il mettra la main sur quelques pièces d'acier. Deux de ses camarades se trouvent non loin, prêts à intervenir pour aider leur ami.

La victime de cette scène est Kelwick. N'importe quel kender ou personnage réussissant un test de Connaissances (histoire) (DD 12) réalisera qu'il s'agit d'un kender affligé. Sa fille, Aubépine (femme, GdP1 kender, 1 pv) ne s'intéresse pas à l'argent et c'est la première fois qu'elle voit Hogart. Le père a peur de l'imposant humain, mais il ne le laissera pas toucher à sa fille. Si les personnages défient Hogart, ses amis sautent dans la mêlée et une bagarre débute. Cependant, les brigands prennent vite leurs jambes à leur cou si les choses tournent mal pour eux.

Kelwick et Aubépine

Si les personnages choisissent de ne pas intervenir, Hogart finit par se mettre en colère et pousse Kelwick sur le côté en agrippant brutalement la fillette. Aubépine hurle et tente de se libérer en se tortillant en tous sens. De son côté, Kelwick appelle à l'aide. Si personne ne se manifeste, il saute sur Hogart avec toute la fureur d'un blaireau acculé, saisissant sa fille par le bras et prenant la fuite dès que l'humain lâche l'enfant.

Créatures. Hogart et les autres mercenaires ne constituent une menace pour les personnages que s'ils s'en mêlent. Kelwick ne s'en prend pas aux héros, sauf s'ils font mine de vouloir l'attaquer ou de s'en prendre à sa fille. Le kender ouvre les hostilités dès que ses assaillants malmènent la fillette.

Deux membres du guet (HdA1, pv 6) se trouvent non loin et tenteront de mettre fin au combat au bout de 2d6 rounds.

Hogart : pv 7.

Mercenaires (2) : pv 5, 5.

Kelwick : pv 6.

Suites de la rencontre. Si les personnages joueurs aident Kelwick et ne lui demandent pas de récompense, il est leur débiteur. Il leur dit alors où il habite (un simple appentis situé dans le quartier est). Si les personnages lui demandent une faveur, il fera tout son possible pour les aider.

B. L'arrivée du Héraut (ND 3)

Où que se trouvent les héros, ils entendent rapidement le bruit d'une rumeur. Le Héraut (homme, Bard12 humain, pv 50), un célèbre barde et conteur, vient d'arriver en ville. (Il est décrit dans le Chapitre 6.) Si les personnages se portent à sa rencontre, ils réalisent qu'une véritable foule s'est déjà rassemblée autour de lui et dans son sillage dans l'espoir d'être là au moment où il racontera une histoire.

Le Héraut et sa suite arrivent finalement à la Corneille Blessée, la meilleure auberge de Pashin. Stewart Donson, l'aubergiste, annonce que le Héraut est l'invité de la maison s'il offre aux clients de l'établissement le récit de l'une de ses histoires fabuleuses.

Le barde prend un peu de repos et se restaure avant de débuter son histoire. Si les personnages joueurs ne se rendent pas à la Corneille Blessée, ils le croisent le lendemain au hasard des rues alors qu'il raconte une histoire.

> Le Héraut est un humain âgé de soixante-cinq ans environ, aux cheveux blancs et à la barbe soignée. Il s'exprime avec un accent abanasinien, imposant le silence à la foule à l'aide de simples gestes.

« On m'appelle le Héraut. Mon rôle est de conter et de partager les souvenirs de Krynn. Dans mes rêves, j'ai vécu un grand nombre d'existences. J'ai mené des hommes au combat, que ce soit du côté du Bien ou du Mal. J'ai combattu à dos de dragon et brandi une formidable *lancedragon*. J'ai vécu, aimé et péri des milliers de fois. Ce soir, je vais vous faire partager quelques-uns de mes récits. »

La foule se met à hurler. « Les contes de Huma ? De Raistlin et de la Reine des Ténèbres ? De la chute du seigneur Ariakan parmi les mignons du Chaos ? » D'un regard d'acier, le barde réduit une fois de plus la foule au silence.

« Non, ce soir, je vous ai réservé une autre histoire, entonne le Héraut. Je vais vous parler d'une jeune femme du nom de Mina et d'une grande guerre, non pas menée pour le contrôle de Krynn, mais pour celui de l'âme de ses habitants. »

Le Héraut conte le récit de la guerre des Âmes, qui est résumé dans la chronologie de DRAGONLANCE du Chapitre 6. Cependant, les personnages remarquent rapidement que les nombreux chevaliers noirs présents dans le public n'apprécient pas du tout la manière dont le barde dépeint les chevaliers de Neraka. Vers la fin, certains membres échangent des regards furibonds et serrent les poings.

Lorsque le Héraut en arrive au moment où les minotaures « sauvent » les chevaliers noirs et annexent le pays des elfes silvanesti, certains spectateurs n'en peuvent plus. Railleries et coups de sifflet commencent, alors que certains ramassent de gros morceaux de terre et les jettent au barde qui, en professionnel, poursuit son récit comme si de rien n'était.

Les personnages peuvent réagir quand bon leur semble, mais s'ils se contentent d'observer, un début d'émeute apparaît. Qu'ils le veuillent ou non, les personnages sont maintenant pris au beau milieu d'une bagarre générale !

Créatures. Les gens commencent à taper sur tout ce qui bouge et plusieurs personnes frappent les personnages sans raison. Le Héraut est assommé mais ses blessures ne sont pas graves. Certains citadins (GdP1 humains, pv 3) lui viennent en aide et font en sorte qu'il ne soit pas mortellement blessé.

Six brutes épaisses font face au groupe, mais elles ne se battent qu'à mains nues et ne tueront pas, sauf si les personnages sortent des armes ou usent d'une magie mortelle.

Brutes (6) : pv 5 chacune.

Suites de la rencontre. Si les personnages viennent au secours du Héraut durant la bagarre ou tentent de l'aider par la suite (il a subi 15 points de dégâts létaux et 40 points de dégâts non-létaux), il leur en est reconnaissant. Mais soudainement, il les regarde comme s'il paraissait surpris.

Le Héraut ouvre les yeux en grand comme s'il vous reconnaissait. « J'ai rêvé de vous et c'est pour cela que je suis venu ici. La clef sylvestre qui vous était destinée est tombée dans les mains de l'ennemi ! »

Le barde gagne en cohérence, expliquant qu'il a rêvé d'un objet elfique jadis conservé dans le palais de Quinari, au royaume de Silvanesti. Cet objet est censé parvenir jusqu'aux personnages et a un rôle important à jouer, même si le Héraut n'en sait pas davantage. Un ancien écuyer des chevaliers noirs du nom de Pegrin, qui a aujourd'hui entamé une carrière de bandit et de criminel, a dérobé la clef dans le palais avant de fuir lâchement le Silvanesti. Si personne ne la retrouve, ce scélérat en mésusera.

Si on lui demande une description de la *clef*, le barde ajoutera simplement que dans son rêve, « la *clef* n'est pas une clef ». Il sait que Pegrin campe non loin de la ville mais ne saurait dire où avec précision.

Un test de Renseignements (DD 15) révélera l'emplacement du campement de Pegrin (à l'est de la ville) et permettra d'apprendre qu'il est gardé jour et nuit.

Si les personnages pensent à faire appel à Kelwick, le roublard kender de la rencontre A, il lui suffira d'une soirée pour trouver le camp de Pegrin et remettre au groupe un plan grossier de l'endroit.

Le Héraut compte rester à Pashin pendant une semaine. Il occupe la meilleure chambre de l'auberge de la Corneille Blessée. Dès lors, ses récits présentent les chevaliers sous un bien meilleur jour (la fondation de leur ordre et le rôle qu'ils jouèrent dans la défaite du Chaos).

C. Au voleur !

Cet événement n'a lieu que si les personnages n'apprennent rien au sujet de la *clef* grâce au barde de la rencontre B, ou s'ils choisissent de ne pas aller la chercher au campement de Pegrin.

Au moins un des personnages s'est fait voler un objet important, ainsi que de l'argent et de l'équipement. Un test de Renseignements (DD 15) permet de localiser une partie des biens volés qui ont déjà été vendus à des marchands du coin, mais pas l'objet le plus précieux. Le vendeur s'appelle Derg et il s'agit d'un membre du gang de Pegrin. Il est alors possible de trouver son campement en usant des méthodes décrites dans la rencontre B.

Le campement de Pegrin

Pegrin sait qu'il s'est fait des ennemis, aussi offre-t-il à ses hommes une bonne part des butins pour s'assurer de leur loyauté. Il a installé un camp semi-permanent aisément défendable à l'est de la ville. Ses hommes montent la garde en permanence.

Pegrin a également recruté un jeune ensorceleur doté d'un faible pour la magie du feu, mais l'adolescent est plus efficace pour allumer un feu de camp que pour user de sa magie durant un combat.

Le camp se situe dans une clairière enneigée entourée d'une forêt clairsemée. Le sol est recouvert de soixante centimètres de neige. Les hommes de Pegrin dorment dans des tentes prévues pour abriter deux

personnes, mais lui-même s'est installé dans la tente la plus grande située près du feu.

A. Les sentinelles

Un homme est posté à chacun des points A. Si une sentinelle voit un inconnu s'approcher, elle souffle immédiatement dans son cor de chasse pour alerter le camp. Elle n'hésitera pas à affronter un homme seul mais battra en retraite face à un groupe.

B. Sentinelle de nuit

La nuit, Pegrin affecte en plus un homme à chacun des points B. Si l'une de ces sentinelles voit un inconnu s'approcher, elle souffle immédiatement dans son cor de chasse pour alerter le camp. Elle n'hésitera pas à affronter un homme seul mais battra en retraite face à un groupe.

C. Fosse dissimulée (ND 1/2)

Pegrin et ses hommes ont creusé une fosse à chacun des points C avant de les recouvrir d'une toile et de neige. Les bandits savent où elles se trouvent et les évitent donc.

Fosse (3 mètres de profondeur). FP 1/2 ; pas de jet d'attaque nécessaire (1d6 points de dégâts) ; jet de Réflexes (DD 20) pour les éviter ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 10).

D. Alarme (ND 1/2)

Cachée sous la neige se trouve une cordelette tendue entre une souche d'arbre (bien visible, ce qui permet aux hommes de Pegrin de l'éviter) et une tige en acier. La cordelette est équipée d'un nœud coulant et d'un gros anneau en fer. Si quelqu'un bute dedans, l'anneau va s'écraser contre le tige en fer et produit un bruit métallique qui alerte les sentinelles.

Cordelette. FP 1/2 ; pas de dégâts ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 10).

E. Tente piégée (ND 1)

Cette tente n'abrite personne mais dissimule une autre fosse, plus profonde que celles que l'on trouve sous la neige. De prime abord, il s'agit d'une tente normale puisqu'on y voit un sac de couchage et un tas de vêtements sales (mais ni sac, ni coffre, ni effets personnels supplémentaires).

Fosse (6 mètres de profondeur). FP 1 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6 points de dégâts) ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

F. Tente biplace (ND 1)

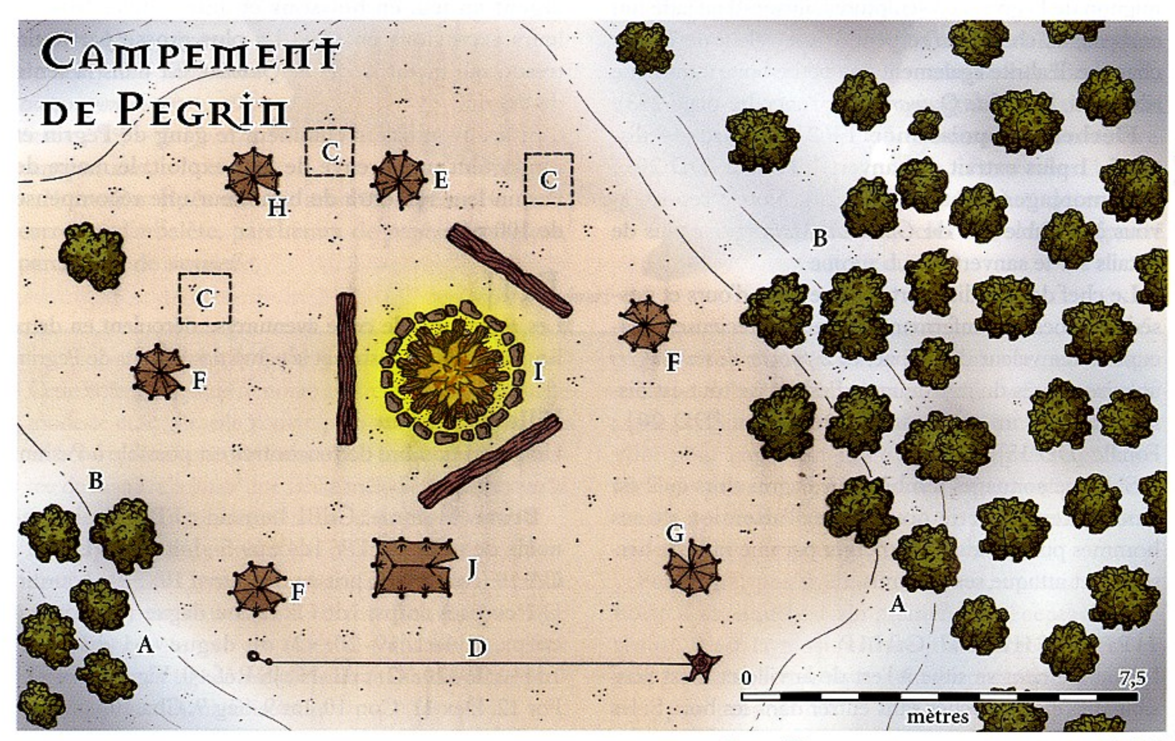
Chacune de ces tentes coniques abrite deux des hommes de Pegrin. L'une d'elles est vide le jour, contre deux la nuit puisque davantage d'hommes montent la garde conformément aux ordres de leur chef paranoïaque.

Chaque tente renferme un sac de couchage, des ballots renfermant l'équivalent de 2d6 pac d'équipement de base et des vêtements sales. Les occupants des tentes dorment et ne portent pas d'armure, mais leurs armes sont à portée de main. Si l'appel aux armes retentit, ils enfilent rapidement leur armure et rejoignent leurs camarades.

Bandits (2) : 12, 12.

G. Tente de Derg (ND 1)

Derg est le seul ami de confiance de Pegrin mais également son lieutenant, ses « yeux et ses oreilles ». Il dort dans sa tente selon des horaires irréguliers, mais il a le sommeil léger et une bonne ouïe. (Il peut



effectuer un test de Perception auditive quand il dort, avec +5 au DD).

Derg : 11.

H. Tente de Cole (ND 1)

Cole est un jeune pyromancien recruté par Pegrin, qui est convaincu qu'un ensorceleur doté de magie du feu peut faire la différence lors d'un combat. Jusqu'à présent, ses talents n'ont pas été mis à l'épreuve.

L'adolescent passe la majeure partie de son temps dans sa tente, lisant les quelques livres qu'il a emportés lorsqu'il s'est enfui de chez lui. S'il est surpris dans sa tente, il se rend sur-le-champ.

Cole conserve sa part de l'argent du gang cachée sous son sac de couchage. Sa bourse renferme 20 pac et 2 pierres précieuses d'une valeur de 30 pac chacune.

Cole : pv 5.

I. Feu

C'est là que Pegrin et ses hommes se tiennent au chaud et cuisinent. Daims et autres gibiers sont souvent rôtis à la broche au-dessus du feu.

Toute créature qui tombe dans cette fosse subit 1d6 points de dégâts de chute plus 1d6 points de dégâts de feu. Ensuite, elle subit 1d6 points de dégâts de feu par round passé dans les flammes et doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de prendre feu (voir *Prendre feu* dans le Chapitre 8 du *Guide du Maître*).

J. Tente de Pegrin (ND 2)

Pegrin dispose de la plus grande tente. Il conserve la part du lion du butin acquis par ses hommes dans un coffre fermé à clef (Crochetage [DD 20] ; DD 15 pour désamorcer) et piégé. (Il porte la clef fixée à une chaîne autour du cou.) Le coffre renferme 150 pac, 3 bouteilles de vin fin (valeur de 10 pac chacune, le péché mignon de Pegrin) et 3 sculptures silvanesti en jade (un corbeau, un chat et un serpent) d'une valeur de 75 pac chacune. Il abrite également une petite boîte à musique silvanesti, la *clef de Quinari* (voir l'encadré page 283).

Fléchette empoisonnée. FP 2 ; Att dard (+8 distance, 1 plus extrait de sanvert) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Note : reportez-vous à la Table 8–3 du *Guide du Maître* pour plus de détails sur le sanvert.

Le chef des bandits dort sur une peau d'ours et possède une besace renfermant 10 pierres précieuses, chacune d'une valeur de 30 pac, et 2 *potions de soins légers* acquise auprès du mystique de Pashin. Le tout est dissimulé dans un trou caché (Détection [DD 20] ; Fouille [DD 15]).

Si les personnages tombent sur Pegrin alors qu'il est dans sa tente, il crie pour attirer l'attention de ses hommes puis se laisse submerger par une rage de berserker et attaque ses ennemis.

Approche du camp

Le campement se situe à l'est de la ville et il est possible de s'en approcher sans entrer dans les bois. Si les personnages suivent les hommes de Pegrin, ils n'auront aucun mal à trouver dans la neige les traces qui conduisent au camp (Fouille [DD 10]).

Tactique

Chaque sentinelle possède un cor de chasse et a pour instructions de s'en servir pour donner l'alerte dès qu'un intrus se fait remarquer. Face à un individu, les sentinelles engagent le combat, mais confrontées à un groupe, elles se replient et combattent le dos au feu.

Derg tente de passer derrière les intrus afin de porter quelques attaques sournoises à un lanceur de sorts ou au plus menaçant des intrus. Cole jette au moins un sort pour défendre le camp (probablement *projectile magique*) mais il bat en retraite si les choses tournent mal pour les hommes de Pegrin.

Pegrin exploite sa rage de berserker et pourchasse tout adversaire qui bat en retraite en demandant à deux de ses hommes de l'accompagner.

Conclusion de l'aventure

Les aventuriers mettront peut-être la main sur la *clef de Quinari* avec un minimum de violence, mais il est probable qu'une confrontation musclée ait lieu. Les hommes de Pegrin se battent tant que leur chef tient debout mais se rendent ou s'enfuient s'ils sont dépassés par les événements. Cole supplie le groupe de l'épargner, demandant s'il peut rentrer chez lui pour retrouver sa mère. Derg tente de fuir si les choses tournent mal pour Pegrin, mais il suivra certainement le groupe pour se venger par la suite.

Trésor

La plupart des hommes de Pegrin ont dépensé leur argent au jeu, en boissons et autres vices lors de leurs excursions en ville. La plus grosse partie du trésor, qui inclut la *clef de Quinari*, est dans la tente de Pegrin.

Si les aventuriers éliminent le gang de Pegrin et rapportent une preuve de leur exploit, le maire de Pashin leur remettra de bon cœur une récompense de 100 pac.

PNJ

Les rencontres de cette aventure se déroulent en deux lieux : la ville de Pashin et le camp des bandits de Pegrin.

Ville de Pashin

Un grand nombre de rencontres est possible à Pashin.

Brute. Homme, GdP1 humain ; FP 1/2 ; humanoïde de taille M ; DV 1d4 ; pv 5 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10 (contact 10, pris au dépourvu 10) ; Att gourdin (+1 corps à corps, 1d6+1/x2) ou dague (+1 corps à corps, 1d4+1/19–20/x2) ou dague (+1 distance, 1d4+1/19–20/x2) ; AL N ; JS Réf +0, Vig +0, Vol –1 ; For 12, Dex 11, Con 10, Int 9, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +1, Détection +0, Escalade +3, Psychologie +0 ; Maniement des armes courantes, Port des armures légères.

Possessions. Gourdin, dague.

Camp de Pegrin

Le camp abrite 6 bandits (HdA1), 1 éclaireur (Rôd1/HdA1), 1 pyromancien (Ens1) et le chef (Barb2).

Bandit. Homme, HdA1 humain ; FP 1/2 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+4 (inclut le don Robustesse) ; pv 12 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 13) ; Att épée courte (+3 corps à corps, 1d6+1/19–20/x2) ; AL N ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0 ; For 12, Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +1, Dressage +1, Équitation +1, Fouille +0, Perception auditive +1 ; Arme de prédilection (épée courte), Robustesse.

Possessions. Armure de cuir cloutée, épée courte.

Cole. Homme, Ens1 humain ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d4+1 ; pv 5 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20/x2) ou épée courte (–4 corps à corps, 1d6/19–20/x2) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +1 ; For 11, Dex 12, Con 13, Int 15, Sag 8, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +6, Concentration +5 ; Course, Réflexes surhumains.

Sorts connus (5/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort). 0 – *illumination, rayon de givre, résistance* ; 1er – *projectile magique, saut.*

Possessions. Épée courte, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, parchemin de *projectile magique*, parchemin de *sommeil.*

Derg. Homme, Rôd1/HdA1 demi-elfe ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8 plus 1d8 ; pv 11 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; Att épée courte (+2 corps à corps, 1d6+1/19–20/x2) ou dague (+2 corps à corps, 1d4+1/19–20/x2) ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19–20/x2) ou dague (+4 distance, 1d4+1/19–20/x2) ; Part traits des demi-elfes, vision elfique ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 12, Dex 16, Con 11, Int 13, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Escalade +6, Natation +0, Perception auditive +7, Saut +5 ; Vigilance.

Possessions. Armure de cuir, épée courte, dague, gourdin, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, sacoche de ceinture renfermant 25 pac.

Pegrin. Homme, Barb2 humain ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d12+4 ; pv 21 ; Init +5 ; VD 12 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att épée longue de maître tenue à deux mains (+6 corps à corps, 1d8+4/19–20/x2) ; AS rage de berserker (1 fois/jour) ; Part esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +5, Vol –1 ; For 17, Dex 12, Con 15, Int 11, Sag 9, Cha 12.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication de pièges) +2, Bluff +2, Connaissances (nature) +2, Détection +1, Dressage +4, Escalade +7, Perception auditive +1, Survie +3 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative.

Possessions. Épée longue de maître, clef du coffre (porté autour du cou).

La clef de Quinari

La clef de Quinari

Cette boîte à musique remonte à l'Ère des Rêves. De taille modeste et fragile, elle s'ouvre pour révéler une statuette en bois représentant une femme elfe. La boîte est enchantée de manière à jouer une vieille mélodie pendant que la femme danse en tournant lentement sur elle-même.

Chapardée au palais royal de la capitale du Silvanesti, la *clef de Quinari* n'est pas simplement ce qu'elle semble être de prime abord. Un test de savoir bardique (DD 20) révèle que cet objet se transmet parmi les femmes de la lignée royale elfique. Sa dernière propriétaire fut Alhana Brisétoile.

Si le résultat du test est de 25 ou plus, le personnage sait que l'objet est important, qu'il s'agit d'une clef créée par Silvanos (le fondateur de la vénérable nation elfe) pour garder quelque chose de précieux. Une légende prétend que la *clef de Quinari* réapparaîtra dans un moment où on en aura le plus grand besoin, mais seul l'avenir pourra en dire plus.

Personne, pas même le Héraut, ne sait que la boîte à musique est simplement le réceptacle. En réalité, c'est la musique que joue l'objet qui est la clef. La boîte sert uniquement à apprendre la mélodie à son propriétaire.

Aventure

Au cours de cette aventure, les héros sauvent un jeune kender qui possède une carte menant à la tombe perdue d'un vénérable héros elfe. Malheureusement, les personnages ne sont pas les seuls à se mettre en quête du trésor : la *lame spectrale.*

Ère de jeu

Cette aventure intègre des draconiens. Elle doit donc se dérouler après le début de la guerre de la Lance. Cependant, il n'est pas difficile de l'adapter en remplaçant ces monstres par d'autres, comme des hobgobelins (pour un groupe de bas niveau) ou des ogres (pour un groupe de plus haut niveau).

ND

La Lame spectrale est une aventure destinée à quatre personnages de niveau 5. Il est possible d'augmenter ou de réduire le nombre d'adversaires, ou même de modifier leur type pour les adapter à un groupe d'aventuriers plus faible ou plus puissant.

Contexte de l'aventure

Plus de trois cents ans avant le Cataclysme, un prince qualinesti du nom d'Enarathan reçut une épée magique en récompense pour avoir protégé la forêt d'intrus. Selon les légendes, cette épée magique lui permettait de s'approcher discrètement de ses adversaires et donc de les neutraliser avant même qu'ils ne décèlent sa présence. Malheureusement, cette arme ne put rien contre l'imprudence du prince.

Sachant avec certitude que le pouvoir de l'épée le dissimulait à la vue de ses ennemis, Enarathan décida de tendre un guet-apens à un groupe d'ogres qui évoluait à la lisière de la forêt. Il n'avait cependant pas remarqué l'ogre mage qui menait la troupe. La magie du monstre dévoila la présence de l'elfe invisible et, avertis, les ogres purent à leur tour lui tendre une embuscade. Enarathan parvint à s'enfuir, mais il fut mortellement blessé durant l'escarmouche. Comptant parmi les princes préférés du peuple qualinesti, il fut inhumé avec tous les honneurs dans un petit tombeau situé non loin du lieu de l'embuscade. L'épée fut enterrée avec lui.

Aujourd'hui, un groupe de draconiens en maraude a découvert une carte menant à la tombe. Ils comptent donc s'y rendre et piller tout ce qu'on y a enterré. Les hommes-dragons sont en ville, sur le point de prendre le chemin du tombeau, mais ils croisent le chemin d'un kender qui met « accidentellement » la main sur la carte. Les monstres découvrent qu'on leur a dérobé la carte et se mettent à la poursuite du kender qui est persuadé de jouer à chat. Les héros débutent l'aventure au moment où le kender hilare leur rentre dedans. Les draconiens qui arrivent quelques secondes plus tard comptent bien reprendre par la force ce qui leur appartient...

Accroches

Épine Chercheproblème, poursuivi par un groupe de draconiens, heurte littéralement les personnages. C'est sans doute la meilleure façon d'impliquer les aventuriers dans le scénario.

Un personnage elfe ou demi-elfe est le descendant d'Enarathan et souhaite mettre la main sur l'épée avant qu'on ne la dérobe.

Les personnages découvrent une étrange carte écrite en elfe et recouverte de notes décrivant une épée capable de rendre celui qui la porte aussi invisible qu'un fantôme.

Rencontres

L'aventure commence dans la petite ville portuaire de Chisel (950 habitants), dans le sud de la Solamnie, sur la côte de la Nouvelle-Mer, non loin de la lisière de la forêt. Les hommes-dragons se font voler la carte par le kender lors de leur halte en ville.

A. Poursuite en ville !

Alors que les personnages circulent dans une rue bondée, une petite silhouette leur tombe littéralement dessus.

> Par-dessus le brouhaha de la foule, vous entendez un jappement aigu suivi de grognements inquiétants. La foule s'écarte au passage d'une minuscule silhouette qui dévale la rue à toute allure, gloussant et haletant, poursuivie par six personnages encapuchonnés. Le personnage au corps frêle vient s'écraser contre vous, jette un œil derrière lui et attend que ses poursuivants arrivent à son niveau avant de crier : « Lâches ! Gueux moisis ! Vous n'arrivez même pas à la cheville de nains des ravins ! Vous n'avez pas réussi à m'attraper, même avec votre filet ! »

Il s'agit bien évidemment de l'intrépide Épine Chercheproblème, qui assume parfaitement son nom. Il a volé une carte aux individus encapuchonnés. Ceux-ci veulent la récupérer et comptent bien en découdre si nécessaire.

Créatures (ND 7). Les six personnages encapuchonnés sont des baaz. Ils combattent jusqu'à ce que la défaite paraisse inévitable (ou que l'un d'eux se fasse tuer). Dans ce cas, ils prennent la fuite et retrouveront les héros par la suite. Bien entendu, Épine tente de participer au combat de son mieux, mais son aide risque davantage de gêner le groupe.

Épine mesure 1,20 mètre (chignon inclus). Il est mince mais musclé. Sa longue chevelure noire est coiffée en un traditionnel chignon, mais il a coupé une partie de ses cheveux de manière à leur donner l'apparence de poils raides (d'où son nom). Il est vêtu d'une tunique rose, d'une culotte pourpre foncé et d'une veste bleu ciel, le tout orné de nombreuses poches.

Baaz (6) : pv 16, 14, 14, 13, 12, 10 ; voir le Chapitre 7.

Suites de la rencontre. Une fois Épine sauvé (et les affaires qu'il a déjà chapardées aux personnages récupérées par ces derniers), le kender explique joyeusement qu'il a trouvé la carte par terre et qu'il voulait la rendre lorsque les hommes étranges se sont mis à sa poursuite. Il la tend alors de bon cœur, poussant de nombreux « Oh ! » et « Ah ! » au sujet des magnifiques détails du parchemin elfique. Un personnage capable de lire l'elfe saura déchiffrer le texte décrivant l'emplacement de la tombe. Autrement, il faudra réussir un test de Décryptage (DD 20) pour lire la carte.

Maintenant, aux héros de décider de la suite des événements. Comme la carte mène à un tombeau elfe, peut-être ne voudront-ils pas en déranger l'occupant. Cependant, Épine ne manquera pas de leur faire remarquer que les draconiens savent déjà où se trouve la tombe et que rien ne pourra les empêcher de profaner l'endroit et de voler l'épée.

B. En route pour la tombe

Lorsque les personnages décideront de se rendre au tombeau, il leur faudra prendre une vieille route envahie par la végétation. Manifestement, personne ne l'a empruntée depuis le Cataclysme. En termes de malus, le terrain est comparable à une forêt vierge. Les déplacements sont donc divisés par deux.

À mi-chemin de la tombe, trois des survivants draconiens de Chisel tentent de dresser une embûche aux personnages. Leur chef, qui a poursuivi son chemin en direction de la tombe, les a laissés en arrière-garde. Chaque personnage a droit à un test de Détection (DD 20).

> Un grognement étrangement familier résonne dans la forêt. Trois hommes-reptiles fondent sur vous depuis les arbres. Ils poussent des cris de colère et leur gueule est garnie de crocs.

Créatures (ND 5). À moins que les personnages ne les aient tous tués à Chisel, trois des draconiens participent à cette embuscade. (Si nécessaire, modifiez le nombre d'adversaires et leurs points de vie en fonction du combat qui s'est déroulé en ville.) Les monstres chargent puis tentent de trouver un abri en profitant des arbres de la forêt pour limiter les réactions de leur ennemis.

Baaz (3) : pv 14, 13, 12 ; voir le Chapitre 7.

Suites de la rencontre. Une fois les draconiens vaincus, il n'est pas difficile de suivre la direction indiquée sur la carte.

1. L'entrée de la tombe

> Après de nombreuses heures de voyage dans la forêt, vous atteignez une petite clairière qui correspond apparemment à l'emplacement de la tombe sur la carte. Un chêne gigantesque vous domine et vous entendez distinctement tous les bruits de la forêt. On dirait qu'aucun mortel n'a mis les pieds en ces lieux depuis bien longtemps.

Il s'agit en effet de l'endroit menant à la tombe d'Enarathan. Une inspection minutieuse de l'arbre (test de Fouille [DD 17]) révèlera des notes écrites en elfe cachées dans les formations naturelles de l'écorce du chêne. Voici ce qu'elles disent : « Ici repose Enarathan à la Lame Spectrale. » (test de Décryptage [DD 18]).

Une porte secrète dissimulée parmi les racines de l'arbre s'ouvre sur le tombeau. Un test de Fouille (DD 21) révèlera l'emplacement de cette porte sous près de 10 centimètres de terre. Elle est en granit et dépourvue de verrou.

Porte en pierre. 10 centimètres d'épaisseur ; solidité 8 ; pr 60 ; CA 5 ; DD 28 pour l'enfoncer.

Une fois la porte ouverte, un sombre escalier en terre apparaît.

2. L'antichambre

> Vous arrivez aux pieds de l'escalier et découvrez une pièce nue. Elle semble avoir été creusée dans la terre, des plantes grimpantes dessinant des motifs complexes sur les murs. Face à vous, une porte ronde en pierre sculptée s'ouvre sans doute sur la tombe.

Aux pieds de l'escalier pentu, la tombe s'ouvre sur une pièce nue d'environ 9 mètres de côté. Le plafond se trouve à 3 mètres du sol, comme dans la majeure partie du reste du donjon. Une porte en pierre de forme circulaire apparaît face à l'escalier, menant plus avant dans le tombeau.

La porte est très lourde. Elle n'est pas verrouillée et il suffit de réussir un test de Force (DD 18) pour l'ouvrir.

La carte menant à la tombe d'Enarathan

La carte dévoile l'emplacement de la tombe d'Enarathan avant le Cataclysme. Après celui-ci, lorsque les repères naturels disparurent, l'emplacement du tombeau fut perdu. La carte arbore deux types de notes. Les premières, rédigées en elfe (test de Décryptage [DD 20]) disent : « Puisse Enarathan le Héros s'endormir d'un sommeil profond, dans le silence et la paix qui l'auréolaient lorsqu'il brandissait sa lame spectrale. » L'emplacement actuel de la tombe est écrit en nérakien (test de Décryptage [DD 18]). Elle se situerait à quatre-vingts kilomètres environ, au nord-est de Chisel.

Deux portes secrètes flanquent la pièce (test de Fouille [DD 20] pour les trouver).

Piège. Le centre de la pièce dissimule un piège simple mais efficace. Quand une créature pesant plus de 75 kilos s'y aventure, le sol se dérobe sous ses pieds et elle tombe.

Fosse hérissée de pieux (18 mètres de profondeur). FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (6d6 points de dégâts), 1d4 pieux (+10 corps à corps, 1d4+5 points de dégâts chacun) ; jet de Réflexes (DD 20) pour éviter la chute ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

3. Chambre d'absolution

Empruntant le passage secret, vous descendez un nouvel escalier. Une faible lueur se dessine devant vous. Aux pieds de l'escalier apparaît une nouvelle pièce. Une source naturelle en occupe les deux tiers, éclairée depuis l'intérieur par une étrange lueur interne. Contre le mur opposé jaillit du bassin une sorte d'autel en marbre élégamment sculpté.

Il s'agit de la chambre d'absolution, où l'on purifiait le corps des défunts avant de les envelopper dans leur linceul. Pour saisir l'utilité de la pièce, il suffit de réussir un test de Connaissances (religion) (DD 12). Le corps était placé sur la bière située contre le mur opposé puis on le préparait.

La source de la lueur est une étrange vase grise qui a élu domicile dans le bassin. Contrairement aux spécimens habituels de son espèce, celle-ci semble s'être imprégnée des énergies magiques résiduelles de la pièce, ce qui lui confère un éclat argenté permanent. Si les personnages tentent de traverser le bassin (même s'il paraît profond, il n'y a en fait pas plus de 60 centimètres d'eau), la vase passe à l'attaque.

Créature (ND 4). Une vase grise est tapie au fond du bassin. Elle attaque seulement si quelqu'un pénètre dans l'eau, mais n'hésite ensuite pas à s'en prendre à la cible la plus proche.

Vase grise : pv 24 : reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

Trésor. Une niche secrète de la bière (test de Fouille [DD 20] pour la localiser) s'ouvre et révèle trois flasques en cristal scellées à l'aide de cire. Deux de ces jarres renferment de l'*onguent d'intemporalité* et la troisième est vide. Chaque jarre a une valeur de 25 pac environ.

4. La chapelle d'E'li

L'escalier raide et étroit s'ouvre sur une petite pièce qui a des allures de chapelle. Un petit autel figure contre le mur opposé. Dessus figure une belle statuette en métal représentant un pin.

Cette salle est une chapelle dédiée à E'li (Paladine), le dieu le plus important des elfes, construite avant le Cataclysme. C'est ici que l'on donnait les derniers sacrements aux défunts avant de placer leur corps dans leur crypte. Après le Cataclysme, la lueur qui imprégnait jadis la statuette s'est éteinte.

Si un individu d'alignement bon touche la statuette, une sensation de chaleur l'envahit. Si un personnage mauvais en fait de même, il subit 2d4 points de dégâts de sainteté par round où il reste en contact avec l'objet.

Hormis la statue, la pièce ne renferme rien.

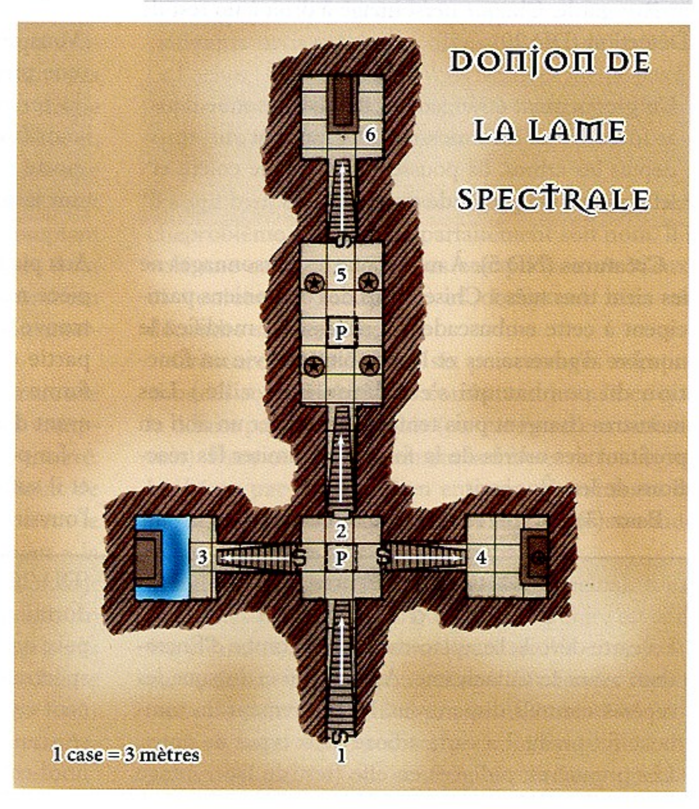
Trésor. La statuette de pin est en platine massif et vaut 250 pac. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré consacré aux objets magiques.

5. Hall du souvenir

L'escalier pentu débouche sur une longue pièce. Contrairement aux salles précédentes, le plafond, les murs et le sol sont recouverts de carreaux aux couleurs vives, même si ceux-ci ont perdu de leur éclat et si certains sont fendus ou ont disparu. Le long des murs, les carreaux dépeignent un guerrier elfe brandissant une épée grise et enveloppé dans ce qui semble être une aura vacillante de lumière gris pâle. Le guerrier combat une horde de gobelins sur le mur de gauche, un ogre mage sur le mur du fond, et même un petit dragon rouge, cette icône occupant tout le mur de droite.

Les motifs représentés au sol et au plafond sont beaucoup plus abstraits et forment des tourbillons de couleurs sans rime ni raison.

La pièce abrite également quatre statues élégamment sculptées dans un magnifique bois rouge. Il s'agit de guerriers elfes, chacun revêtu d'un harnois d'apparat et se tenant au garde-à-vous, l'épée devant le visage comme pour saluer.



Cette pièce fut bâtie en hommage à Enarathan, le défunt prince qualinesti. Les quatre statues sont de parfaites répliques de ses gardes et ont subi un traitement magique pour servir d'ultimes gardiens contre ceux qui voudraient troubler le repos du prince. Un motif à même le sol anime les statues si une créature vivante y pose les pieds. Elles passent alors à l'attaque.

De l'autre côté de la pièce se trouve une porte secrète habilement dissimulée derrière une mosaïque élaborée représentant le dernier combat du prince. Un test de Fouille (DD 23) permet de la trouver, mais les carreaux dissimulent également un piège magique à l'attention des imprudents. Un *glyphe de garde* déclenche une formidable explosion, sauf s'il est neutralisé.

Un sort de *détection de la magie* permettra de voir que les quatre statues dégagent une puissante aura de transmutation et d'abjuration, que le motif situé au centre de la pièce dégage une faible aura de transmutation, et que les carreaux situés sur le mur du fond dégagent une magie d'abjuration.

Créatures (ND 5). Une fois animés, les quatre guerriers en bois attaquent toute personne située dans la pièce. Ils tirent le meilleur parti de leur position pour prendre leurs victimes en tenaille.

Guerriers en bois (4) : pv 11, 11, 11, 11.

Pièges. La pièce renferme deux pièges. L'un se trouve au centre de la salle et active les quatre statues. Le second est placé sur la porte secrète qui mène à la tombe d'Enarathan.

Piège des guerriers animés. FP 6 ; pas de jet d'attaque nécessaire, anime les quatre statues ; jet de Réflexes (DD 19) pour l'éviter ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30).

***Glyphe de garde* (explosif).** FP 3 ; explosion de 1,50 m de rayon, 4d8 points de dégâts de feu ; jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

6. Tombeau d'Enarathan

Si les personnages se débarrassent des statues animées et du *glyphe de garde*, rien ne les empêche plus d'ouvrir la porte secrète menant à la tombe d'Enarathan.

Bien que vous vous soyez profondément enfoncés dans les entrailles de la terre, cette pièce est éclairée comme si la lumière du jour y pénétrait. En effet, les cristaux fixés au plafond brillent d'une lueur incandescente.

Le corps d'un elfe est allongé sur une sorte d'autel. Les ravages du temps ne semblent pas l'avoir affecté. Il a la peau pâle, les yeux fermés et le visage encadré par une chevelure dorée et argentée. Il porte une tenue digne d'un prince elfe et la cuirasse d'argent d'un grand guerrier. Aux pieds de l'autel se trouve un petit bouclier argenté arborant une rose laquée d'un rouge vif. Près de la tête de l'elfe figure un heaume ouvragé. Et là, entre ses mains, posée sur sa poitrine, figure une épée.

Il s'agit bel et bien du sanctuaire où repose Enarathan. Sur sa poitrine est posée son épée, *Alurashaen*, la *lame spectrale* (reportez-vous à l'encadré de la page suivante pour plus de détails).

Le corps et les possessions du prince ont été traités à l'aide d'un *onguent d'intemporalité* qui les protège de la pourriture et de la décomposition. Son arme, son bouclier et son heaume sont magiques. Son armure n'a pas d'aura magique, mais elle est pourvue d'un enchantement, ou plutôt d'une malédiction destinée aux pilleurs de tombes.

Piège. La cuirasse est en argent massif et semble davantage cérémonielle que fonctionnelle. En tout cas, elle est maudite. Il s'agit d'une *cuirasse +1 de fureur elfique*. En termes de jeu, elle fonctionne sur le même principe qu'une *armure de fureur*, mais face aux elfes uniquement. Le porteur est victime d'un malus de –6 en Charisme quand il traite avec des elfes. En outre, les elfes inamicaux situés dans un rayon de 90 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque contre le personnage.

Trésor. Le trésor du prince inclut un *heaume de vision nocturne* (agit comme des *lunettes de nyctalope* quand on le porte), une *rondache en acier +1* et, bien évidemment, *Alurashaen*, la lame spectrale (voir l'encadré).

C. Départ de la tombe

Une fois que les personnages ont l'épée (ou ont exploré la tombe s'ils souhaitent laisser l'arme derrière eux), l'aventure est terminée, à un détail près. Les draconiens encore en vie les attendent à la sortie du tombeau. Leur chef, un kapak, souhaite vraiment mettre la main sur l'épée et est prêt à passer à l'attaque avec deux baaz de plus.

Créatures (ND 7). Trois baaz placés sous le commandement d'un kapak sont cachés dans les branches du chêne, attendant que tous les personnages sortent du tombeau. Ils sautent une fois tout le groupe dehors dans le but de tuer les personnages et de récupérer la *lame spectrale*.

Baaz (3) : pv 16, 14, 10 ; reportez-vous au Chapitre 7.

Kapak : pv 18 ; reportez-vous au Chapitre 7.

Trésor. En tout, les draconiens possèdent 35 pac, 29 pc, 3 épées longues, 4 outres à vin (alcool nain) et une *épée courte +1*.

Conclusion

Une fois les derniers draconiens éliminés, l'aventure est terminée. Aux personnages de décider s'ils conservent l'épée ou s'ils la rendent au peuple qualinesti. Dans tous les cas, cela peut être source de nombreuses aventures.

Créatures et PNJ

Cette partie dévoile le profil d'Épine Chercheproblème et des guerriers en bois de la tombe d'Enarathan.

Épine Chercheproblème. Homme, Rou2 kender ; FP 2 ; humanoïde de taille P ; DV 2d6+2 ; pv 10 ;

Init +4 ; VD 6 m ; CA 16 (contact 14, pris au dépourvu 13) ; Att bâton (+1 corps à corps, 1d4/x2) ou dague (+1 corps à corps, 1d3/19–20/x2) ou dague (+4 distance, 1d3/19–20/x2) ou fronde (+4 distance, 1d3/x2) ; SA attaque sournoise (+1d6), injures ; Part courage, esquive totale ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +2, Vol –1 ; For 10, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 8, Cha 13.

Compétences et dons. Bluff +3, Crochetage +8, Décryptage +4, Déplacement silencieux +8, Détection +3, Diplomatie +3, Discrétion +11, Équilibre +6, Escalade +7, Escamotage +10, Évasion +8, Fouille +3, Perception auditive +2, Saut +5 ; Esquive.

Possessions. Armure de cuir, bâton, fronde, 3 dagues, plumes de couleur, galet rond, bourses, miroir en argent, cuillère en argent (de renvoi des morts-vivants), clochette en étain, 105 cm de ficelle, outre, 12 pac, 15 pa, 13 pc.

Guerriers en bois. FP 2 ; créature artificielle de taille M ; DV 2d10 ; pv 11 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 6 m ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; Att coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part créature artificielle, objet, résistance au feu (5), solidité 5 ; AL N ; JS Réf +0, Vig +0, Vol –5 ; For 12, Dex 10, Con –, Int –, Sag 1, Cha 1.

Créature artificielle. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les maladies, les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Objet. Subit des dégâts réduits de moitié contre les attaques à distance, l'acide, le feu et l'électricité (divisez les dégâts par 2 avant d'appliquer la solidité d'objet ou la résistance au feu du guerrier animé). Les attaques de froid infligent le quart des dégâts normaux aux objets. Les attaques de son infligent des dégâts normaux.

Résistance au feu (Sur). Les guerriers en bois sont traités contre le feu.

Objets magiques

Cette aventure présente deux nouveaux objets magiques.

Statuette d'E'li. Les *statuettes d'E'li* sont des reliques imprégnées d'énergie magique généralement laissées dans de petites chapelles où les pèlerins viennent chercher conseil. Quand un individu au cœur pur (d'alignement bon) en touche une, la statuette émet une lueur vacillante (semblable à un sort de *flamme éternelle*). Tout ce qui baigne dans la lueur est sous l'effet d'un sort de *consécration*. (Cela ne fonctionne qu'en ces ères où les dieux sont actifs sur Krynn.) Toute créature mauvaise qui la touche est brûlée par la lueur (qui inflige 1d4 points de dégâts en ces ères où les dieux sont inactifs, ou 2d4 quand ils sont présents).

La fonction secondaire de ces statuettes est de permettre aux adorateurs des dieux de la Lumière de demander s'ils peuvent entrer au sein du clergé. Si l'adorateur est sincère, la statuette lui crée un *médaillon de la foi* (voir le Chapitre 2).

Divination et évocation modérées ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *communion, consécration, flamme éternelle* ; Prix 12 000 pac ; Poids 2,5 kg ; Coût de création 6 000 pac + 480 PX.

La *lame spectrale.* Également connue sous le nom d'*Alurashaen*, la *lame spectrale* est une bien étrange épée. Cette lame argentée mouchetée de gris fonctionne sur le même principe qu'une *épée longue +1* pour ce qui est de l'attaque et des dégâts. Cependant, quand elle est sortie de son fourreau, elle entoure son porteur d'une aura vacillante. Grâce à elle, l'intéressé semble flou et les bruits qu'il fait sont étouffés, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion tant qu'il la garde en main. Mais dès que son propriétaire tente de porter un coup à l'aide de l'épée, il lui faut la ranger au fourreau et la ressortir pour bénéficier de nouveau de l'effet de dissimulation.

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité suprême, silence* ; Prix 15 000 pac ; Poids 1,5 kg ; Coût de création 7 500 pac + 600 PX.



Détroit de Schallmer
Traversée
Schallmer
Zaradène
Que-shu
Ankatavaka
Solace
Xak-Tsaroth
Nouvelle-Mer
Détroit d'Algonie
Porliost
Qualinesti
Lac de la Mort
Pax Tharkas
Forêt de Wayreth
Pic du Crâne
Tour de Haute Sorcellerie
Kharolis
Thorbardin
Bastion Venteux
Alsip
Barter
Espérance
Eauvive
Tarsis
Banfaire
Route Orientale
Valens
Than-kha
Cul-de-Sac
Rigitt
Baie des Glaciers
N
0
240
Kilomètres
Zeriak
Camp des Hommes des Glaces
Château du Mur des Glaces
Mur des Glaces (Étendues Glacées)
Plaines de Poussière
Toradi
Route du Roi
Bloten
Blode
Takar
Mines du Cœur Vaillant
Shrentak
Marais d'Onysablet
Thon-Thalas
Cité de la Rosée Matinale
Mem-Ban
Pashin
Baie de Balifor
Tarithnesti
Kurmosti
Sithelnost
Alinosti
Shalost
Silvanesti
Silvanost
Balinost
Ravinost
Tours d'E'li
Baie aux Myriades d'Étoiles
Delta Céleste
Mem-Thon
Cité Perdue
LÉGENDE
Forêt/bois
Marais/marécage
Friches/badlands
Désert
Plaines
Frontière
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Route
Rivière/fleuve



N
Gouffre de Zeboim
Baie de Branchala
Cité des Noms Perdus
Steppes Nordiques
Portes de Paladine
Landes Marécageuses
Ohme
Baie de Thoradin
Bois de Lahue
Kalaman
Fleuve Vingaard
Palanthas
Tour du Grand Prêtre
Monts Vingaard
Nidieu
Hargoth
Côtelond
Jars
Witdel
Rochefer
Port-Forge
Fort Thelgaard
Valprofond
Gwyntarr
Luinstat
Lythbourg
Solanthus
Orme
Kyre
Solamnie
Plaines de Solamnie
Fort Vingaard
Nuitlond
Fort Dargaard
Dargaard
Throtl
Primepuits
Est sauvage
Throt
Trouée de Throt
Noirbois du Sud
Dargaard du Sud
Fangoth
Lemish
Chisel
Garnet
Port-Étoile
Caergoth
Barton
Amilton
Valrepos
Port-Escale
Nouvelle-Mer
Deux-Criques
Haligoth
Pavois-la-Reine
Khalkist
Tour de Gargath
Busuk
Jelek
Terredieu
Seigneurs du Désastre
Sanction
Blode
Thoradin
Neraka
Kortal
Alek-Khan
Khur
Khuri-Khan
Delphon
Astivar
Teyr
Robann
Taman
Séjour d'Ariakan
Chute-Sang
Port du Pendu
Styx
Kern
Kernen
Strath
Val des Vipères
Entrailles
Les Crocs de la Faucheuse
Ogrelien
La Garde Nordique
Côte Loin
Wulfgar
Nordmaar
Mem
Grand Bayou
Valkinord
Jennison
Horloge
Nôl
Samekh
Miremier
Finisterre
Pointe du Dragon
Daguemort
Le Fil du Rasoir
Légende
Forêt/bois
Marais/marécage
Montagnes
Volcan
Désert
Friches/badlands
Plaines
Frontière
Capitale
Cité ou forteresse
Ville ou village
Tour
Ruines
Route
Rivière/fleuve
0
240
Kilomètres

Les sagas du monde de Krynn content les récits de vaillants héros dont le destin est d'exhumer d'antiques secrets et de vaincre le Mal. À l'instar de ces grands champions, associez-vous à de courageux compagnons et lancez-vous dans d'audacieuses aventures afin que le récit de vos exploits donne naissance aux nouvelles légendes du monde de DRAGONLANCE®.

Des chevaliers solamniques aux cavaliers dragons, en passant par les kenders, les inventeurs gnomes et les draconiens, l'impressionnante fresque que constitue le monde de DRAGONLANCE® est sur le point de prendre vie avec l'ouvrage que vous avez entre les mains. Offrant un contenu historique allant de la guerre de la Lance à la guerre des Âmes (sans oublier un ensemble de règles traitant des combats aériens), cet opuscule présente les races de personnage, classes de prestige, dons, sorts, monstres et cartes dont vous avez besoin pour découvrir le monde de DRAGONLANCE®.









Visitez notre site sur www.asmodee.com

Référence : DF869900000
ISBN : 2- 84785-040-6
Prix : 38 €